Ausgabe 1 - 1995

ÖS 25,- SFR 3,-

Club Nintendo®

Klown in Crazy Cha!

Der König der Löwen

TIPS TIPS TIPS TIPS TIPS TIPS TIPS TIPS TIPS TIPS TIPS TIPS

WARIO BLAST

WWF RAW

Wettbewerb, Graffiti, Spielerprofile

HITLISTEN

SNES

1. Donkey Kong Country
2. Lion King
3. Secret of Mana
4. Super Mario All Stars
5. Super Pinball
6. Street Racer
7. Animaniacs
8. Super Mario Kart
9. Die Schlümpfe
10. Stunt Race FX

NES

1. Rescue Rangers 2
2. Kirby's Adventure
3. Super Mario Bros. 3
4. Mario & Yoshi
5. Duck Tales 2
6. Die Schtümpfe
7. Tiny Toon Adv. 2
8. Dschungelbuch
9. Mega Man IV
10. Yoshi's Cookie

GAMEBOY

1. Wario Land - SML 3
2. Super Game Boy Soccer
3. Die Schlümpfe
4. Donkey Kong 94
5. Super Mario Land
6. Asterix
7. Super Mario Land 2
8. Dschungelbuch
9. Legend of Zelda
10. Kirby's Pinball Land

Na, habt Ihr Weihnachten und den Rutsch ins Jahr 1995 gut überstanden?? Wir schon, obwohl es ziemlich turbulent zugegangen ist! Dieses Jahr wird uns wieder jede Menge neuer Spiele und andere Überraschungen bringen - oder was meint Ihr?

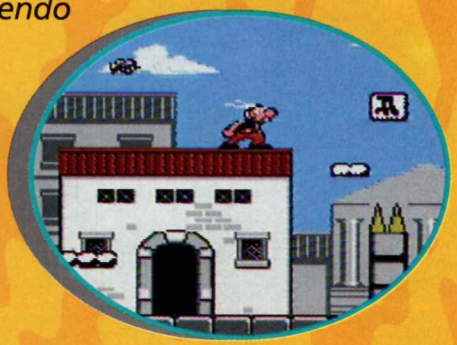
In diesem Heft stellen wir Euch folgende Super NES Titel vor: **KID KLOWN IN CRAZY CHASE**, *von dem wir regelrecht begeistert sind!,* **DEMON´S CREST** *für die Freunde von Abenteuerspielen,* **LION KING** *für die Disney Anhänger,* **WARIO´S WOODS** *und* **DR. MARIO & TETRIS** *für die Rätselfreunde unter Euch, die Rennfans werden sich über* **NIGEL MANSELL´S INDY CAR RACING** *freuen und endlich gibt es ein neues Wrestling Spiel -* **WWF RAW**!

Auf dem Game Boy geht auch die Action ab, mit **WARIO BLAST** *- unser Freund Wario verirrt sich zu Bomberman und läßt sich von ihm nichts gefallen. Außerdem stellen wir* **NBA JAM** *und* **MONSTER TRUCK WARS** *vor. Für die Oldie-Anhänger bringt Nintendo einen speziellen Leckerbissen -* **GAME BOY GALLERY** *- mit 5 Spielen aus der Anfangszeit der Videospiele auf einer Kassette.*

ASTERIX *hat seinen großen Auftritt auf dem NES und auch Tips und Tricks zu* **SMB 3** *scheinen immer noch gefragt zu sein!*

Habt einen schönen Winter, viel Spaß beim Skifahren - aber brecht Euch nicht die Knochen. Die Gefahr besteht beim Nintendo Spielen nicht so sehr!

Also, bis in zwei Monaten!!



Club Nintendo®

SOMMARIO

SUPER NINTENDO REVIEWS

RISE OF THE ROBOTS 5
KID KLOWN IN CRAZY CHASE 6
DEMON'S CREST 8
WARIO'S WOODS 12
DR. MARIO & TETRIS 13
NIGEL MANSELL'S INDYCAR 14
WWF RAW 16

SUPER NINTENDO TIPS

LION KING 10

GAME BOY REVIEWS

WWF RAW 17
MONSTER TRUCK WARS 20
NBA JAM 21
PAGEMASTER 22
GAME BOY GALLERY 23

GAME BOY TIPS

WARIO BLAST 18

NES REVIEWS

WARIO'S WOODS 26
ASTERIX 28

NES TIPS

SUPER MARIO BROS 3 24

UND

HITLISTEN 2
WETTBEWERB 4
GRAFFITI / SPIELERPROFILE 30

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1995 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario.
Verleger: John Fletcher.
Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.

Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spieltitel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

WETTBEWERB

Diesmal haben wir und etwas ganz Besonderes für Euch ausgedacht. Auf dieser Seite findet Ihr 15 Bilder aus SNES, NES und Game Boy Spielen. Wir wollen von Euch wissen, um welche Spiele es sich dabei handelt. Wer alle Titel richtig erkennt, schreibt sie alle auf ein Blatt Papier, vergeßt aber nicht, Euren Namen und die Adresse dazuzuschreiben und schickt das Ganze an die übliche Club Nintendo Adresse. Aus den richtigen Einsendungen werden dann 20 Gewinner gezogen, die eine Spielkassette nach Wahl gewinnen!

Also, strengt Euch an, daß die Köpfe rauchen - wir warten schon auf Eure Antworten!!

Einsendeschluß ist der 31. März 1995.

1

2

3

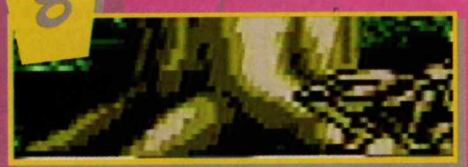
4

5

6

7

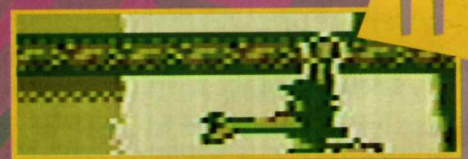
8



9

10

11



12

13

14

15

Verwandle Dich in einen geschickten Kampfdroiden und mach mit beim neuesten Supertitel von Acclaim.

RISE OF THE ROBOTS

Electrocorp, der weltweit führende Hersteller von Robotern hat vor kurzem den perfekten, ultra-intelligenten, vielseitig verwendbaren Roboter erfunden, der alle ihm zugeteilten Arbeiten die täglich so anfallen bestens erledigen kann. Doch der Plan, als "Leader Project" bekannt, ist völlig schiefgelaufen. Kann man das glauben? Der "Überwachungsdroide" - der erste Roboter, der dazu entworfen wurde, den Menschen zu ersetzen, besitzt eine neurale CPU, die dazulernen kann und ihm die Fähigkeit gibt zu denken und sich unabhängig anzupassen - hat die anderen Arbeitsdroiden umprogrammiert und sie mit dem EGO Virus infiziert. EGO macht alle angesteckten Droiden zu gefährlichen Feinden, die nur noch sich selbst verteidigen wollen. Die Mission steht fest: der ECO35-2 (das bist Du) muß in die Electrocorp Fabrik eindringen und die aufständischen Arbeiter desinfizieren.

DER ECO35-2

Dieses humanoide Kraftwerk besitzt ein menschliches Gehirn, das sich in seinem Schädel aus Glasfaser-verbindungen befindet. Sein Skelett besteht aus einer Reihe von verschiedenen Materialien. Er hat nicht nur die Figur eines WWF Wrestlers, sein metallischer Körper beherrscht auch eine ganze Menge von Kampfbewegungen. Er kann mit unterschiedlicher Kraft angreifen, die von leichten über mittlere zu harten Kicks und Schlägen reicht. In Verbindung mit dem Controller kann man mit der "Grundausstattung" auch noch die letzte Schraube aus einem unglücklichen Gegner schütteln. Alle Roboter, inklusive des ECO35-2, haben ihre eigene Auswahl an speziellen Bewegungen. Diese sollte man allerdings gut trainieren - Timing ist wichtig.

DIE BÖSEWICHTE

Es gibt insgesamt 6 Droiden, die man besiegen muß. Man beginnt mit dem einfältigen Lade- Droiden, der nur durch seine Flinkheit glänzt. Der BHF03 Bau-Droide scheint sich mehr auf seine Verteidigung zu besinnen, als etwas Konstruktives zu planen, während der Crusher-Droide einen eindrucksvollen Schwachpunkt besitzt, mit dem er Gegner schnell einschätzen kann. Doch diese drei Kämpfer sind leichte Beute, im Vergleich mit den dreien, die noch bereit stehen.

Der speziell entworfene Militär-Droide ist ein explosiver Feind. Er ist mit einer bestimmten Kampf-Software ausgerüstet. Der Bewachungsdroide ist wie der Militär-Droide für den Kampf konzipiert - er ist mit fürchterlichen Waffen ausgerüstet und reagiert blitzschnell. Der letzte Droide ist der gefürchtete Supervisor, der die Fähigkeit hat, sich mittels seiner polymetamorphischen Titanlegierung in jede gewünschte Form zu morphen. Scheinbar ist er unbesiegbar, aber es liegt am ECO35-2, seine Achillesferse zu finden.

Rise of the Robots bildet eine willkommene Abwechslung im Beat 'em Up Genre. Unglaubliche gerenderte Grafiken geben dem Spieler ein futuristisches Gefühl, das durch den metallischen, klappernden und pochenden Sound der Roboterkämpfer noch verstärkt wird. Jeder Feind stellt eine einzigartige Gefährdung dar und es gibt sogar einen tollen Soundtrack, auf dem einige Musikstücke vom früheren "Queen"-Mitglied Brian May geschrieben wurden. Ein visuelles Spektakel mit einer großen Herausforderung und Spannung!

REVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Kampfspiel
- HERSTELLER: Acclaim
- ANZAHL DER SPIELER: 2
- FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

KLOWN IN CRAZY CHASE

Blackjack, der berüchtigte Raumpirat und hauptberufliche Unruhestifter hat die wunderschöne Prinzessin Honey entführt und hält sie auf seiner Raumgaleone gefangen, um ein Lösegeld zu erpressen. Ihr Vater, der König des Klown Planeten ist verständlicherweise sehr verzweifelt und bittet seinen einzigen Untertanen, der dumm genug ist, die riskante Rettung zu wagen - Kid Klown. Blackjack ist aber auf alle Eventualitäten vorbereitet und da er eine besondere Vorliebe für Bomben hat, hinterläßt er eine Spur von diesen explosiven Dingern - und sie werden gleich hochgehen!

WUMMM!!

Kid Klown in Crazy Chase ist eine wilde Jagd über fünf verschiedene Spiellandschaften: einen Wald, eine Stadt, Berge, Eis und voller Geister. Das Spiel wird in einer isometrischen 3-D Perspektive präsentiert, die sich gravierend vom normalen Blickpunkt von oben oder der Seite unterscheidet. Eine Menge neuartiger und witziger Gefahren liegt vor Dir, darunter rollende Baumstämme, Kanonen, Lavagruben, bewegliche Blöcke und herunterrasselnde Fallgitter. Kid muß sich seinen Weg durch die fünf Welten bahnen und dabei schneller sein, als die abbrennende Zündschnur. Wenn er zu lange braucht, fliegt die von Blackjack gelegte Bombe in die Luft und Kid muß wieder von vorne beginnen.

Unser Held muß auf seiner aufregenden Reise versuchen vier Münzen einzusammeln, die jeweils eine Farbe eines Kartenspiels repräsentieren. Diese sind in einer Reihe von Ballons versteckt, die von Zeit zu Zeit in den Levels auftauchen. Diese Ballons können aber auch noch andere Gegenstände beinhalten, wie z.B. Goldmünzen (jeweils 10.000 Punkte wert) oder selbstzündende Bomben, die Kids Gesichtsfarbe schaden. Es ist unbedingt notwendig, daß Kid alle vier Münzen zusammenbekommt, damit er den Level beenden kann, falls er es schafft, die Bombe noch rechtzeitig zu erreichen. Ohne die vier Münzen muß er wieder am Start des Levels anfangen, um die noch abgängigen Münzen zu suchen.

Springe von der Wand in dieses Cola, um in einen geheimen Bonuslevel zu gelangen.

Eine falsche Bewegung und Du bist ein gerösteter Clown!

Clown gegen Rennwagen. Ein unvermeidliches Ergebnis.

Kid bekommt nach Beendigung jedes Levels einen solchen Schlüssel. Sie müssen in der richtigen Reihenfolge benützt werden, um die schluchzende Prinzessin zu befreien.

TOLLE ANIMATIONEN

Die Hauptattraktion des Spieles ist die erstaunliche Animation der Bewegungen von Kid Klown. Er rennt, springt und klettert in einer Art und Weise, wie man es noch selten gesehen hat. Es gibt auch jede Menge von Animationen, wenn Kid in ein Hindernis läuft oder in eine Falle stürzt. Dadurch wird aus Kid der best-animierte und liebenswerteste Held eines Videospiels seit Donkey Kong oder Bubsy. Besonders lustig ist es, wenn sein Körper papierdünn wird, als er von einem Felsen getroffen wird oder in Asche zerfällt, wenn er von einer Stichflamme verletzt wird. Auch die Soundeffekte sind sehr gut, sie heben die Atmosphäre noch besonders hervor. Das ganze Spiel ist eine lange Reihe von witzigen Episoden, die aus dem Titel etwas ganz Besonderes machen.

Glücklicherweise gibt es jede Menge geheimer Levels, die Deine Sorgen bei der Jagd duch die verrückte Clownwelt etwas erleichtern. Man findet alles, von Cola Dosen bis zu rutschigen Pfützen. Du bekommst sogar eine Chance in einem Luft-Hockey-Spiel, wenn Du den richtigen Level beendest. All diese Bonusstufen sind wiederum toll gezeichnet und bilden eine nützliche Erholung von den Strapazen des eigentlichen Spiels.

Für alle, die es ganz genau wissen wollen - es ist exakt zehn Jahre her, seit das erste isometrische 3-D Abenteuer erschienen ist. Das Spiel "Knightlore" wurde vom selben Team geschaffen, das nun auch für den Hit "Donkey Kong Country" auf dem Super NES verantwortlich ist. Du siehst also, daß diese Leute auch schon damals bis ans Limit ihrer Möglichkeiten gegangen sind.

LANGSAM ANFANGEN

Du beginnst das Spiel mit nur einem Leben, es stehen Dir aber drei Continues zur Verfügung, falls Du bei den ersten Versuchen nicht erfolgreich sein solltest. Nur ein Leben klingt ein bißchen abschreckend, aber das Spiel ist relativ einfach und für erfahrene Spieler sollte es keine allzu großen Probleme geben. Wie schon vorher erwähnt, sind die Grafiken unter den besten, die wir jemals gesehen haben und Kid bewegt und benimmt sich wie ein echter Clown. Kid Klown ist ein sehr unterhaltsames Spiel und - heutzutage selten genug - es ist "einmal etwas ganz anderes".

Im fünften und letzten Level wird Kid von einem verrückten Geist verfolgt. Achte auf seine oft allzu lange Zunge!

REVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Kemco
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Isometrisches Scrolling
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

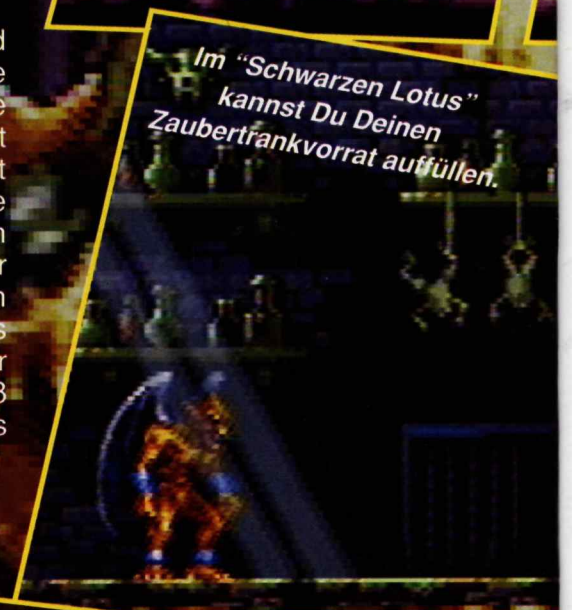
Demon's

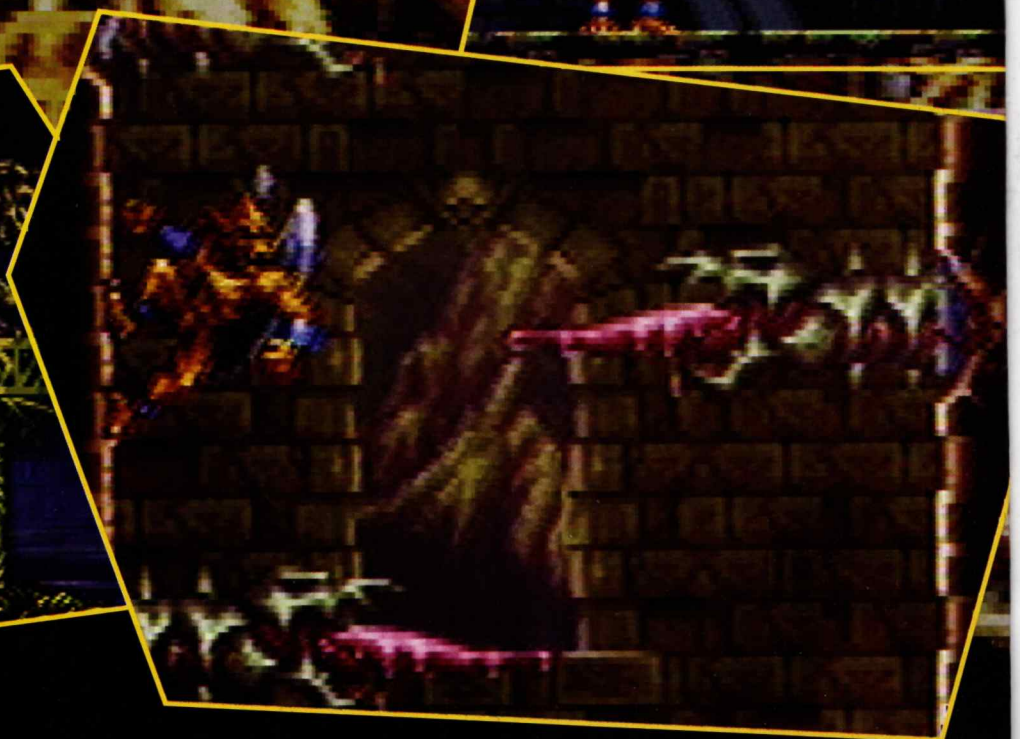
DIE LEGENDE

Vor langer Zeit, in den dunklen Nischen uralter Geschichten, gab es eine mystische Welt, die von unbekannten Kräften entzwei gespalten wurde. Ein Reich wurde von den Menschen bewohnt, das andere von den Dämonen. Entgegen allen Berichten der alten Mythologie lebten diese beiden Gruppen viele Jahre lang in Frieden und Harmonie zusammen. Der Frieden dauerte an, bis eines schlimmen Tages sechs immens mächtige Juwelen vom Himmel fielen, die demjenigen die Macht garantieren, der sie alle in seinem Besitz hatte. Die Dämonen bemerkten sofort die Möglichkeit für Macht und Einfluß und begannen untereinander zu streiten, bis das ganze Land mitten in einem Bürgerkrieg steckte. Letztendlich besiegte ein Dämon, der unter dem Namen Firebrand bekannt war, seine Feinde und schnappte sich fünf der Juwelen.

Der Sieg hatte aber einen hohen Preis, denn Firebrand wurde lebensgefährlich verletzt, als er den großen Drachen Dämonen besiegte. Nachdem er den letzten Edelstein erhalten hatte griff ihn der hinterhältige Phalanx an. Der dachte Firebrand wäre tot und verstreute die sechs Juwelen im ganzen Reich, um seine Vorherrschaft zu untermauern. Nun kommt Firebrand zurück und es ist an Dir, ihn durch das Land zu führen, um die versteckten Edelsteine zu finden und seine rechtmäßige Herrschaft wiederherzustellen.

Demon´s Crest sieht aus und spielt sich wie eine dämonische Version von Super Metroid - beide Spiele werden ähnlich präsentiert und auch die Spielbarkeit ist vergleichbar. Doch die Gemeinsamkeit endet auch schon bei Firebrand, dem Dämonen, der sich mit seiner ganzen Individualität durch die Levels kämpft und bewegt. Es macht zur Abwechslung sogar sehr viel Spaß einmal ein Wesen zu spielen, das nicht von dieser Welt ist!





Demon's Crest

Arma, der erste Dämon dem Firebrand begegnet, besitzt den Erdencrest.

POWER EXTREME!

Da Du ein Dämon bist, könntest Du erwarten, daß Du Deine Umgebung mit wenig oder keinem Aufwand in kleine Stücke reißen kannst. Nun, der Kerl mit dem heißen Atem hat eine ganze Menge Waffen zu seiner Verfügung. Er beginnt das Spiel mit der Hälfte des ersten Crests - dem Feuercrest. Dadurch kann er eine Flamme auf seine Feinde speien, doch später im Spiel kann er diese Fähigkeit noch verbessern, wenn er weitere Waffenaufbesserungen findet, darunter ist z.B. die Möglichkeit Steinblöcke oder den teuflisch kräftigen Tornado wegzublasen. Das eröffnet Firebrand den Zugang zu höheren Gebieten.

Firebrand kann in allen Distrikten des Landes herumgehen und kämpfen, aber am besten kann er seine angeborene Fähigkeit - das Fliegen - nutzen. Das ist wichtig, wenn er sein Ziel erreichen will, auch wenn er mit der Grazie eines flatternden Truthahns unterwegs ist! Zaubersprüche, Waffen und andere nützliche Gegenstände kann man überall am Weg aufsammeln und wenn er es schafft, einen der verschwundenen Crests zu finden, kann er sich in den speziellen Dämonen des jeweiligen Crests verwandeln. Zum Beispiel, der Wassercrest erlaubt es Firebrand sich in den Gezeitendämon zu verwandeln, was ihm die Fähigkeit gibt, unter Wasser zu überleben. Irgendwann findet sich Firebrand einem der Besitzer eines Crests gegenüber. Wenn er diesen Feind besiegt, kann er den Crest und dessen Fähigkeiten für sich verwenden!

REISEN, LEICHT GEMACHT

Es gibt keine der üblichen Weltkarten, nach denen man sich orientieren kann, Capcom hat ein innovatives Mode 7-Scrolling eingebaut, mit dem Du den Ort, den Du besuchen willst visuell ansteuern kannst. Die Gebiete sind unter anderem Dörfer, geographische Wunder und die jeweiligen Dämonenreiche. Firebrand kann in jede Gegend hinuntertauchen, die er besuchen will und kann sich auf diese Weise schnell und sicher fortbewegen.

Sobald Firebrand sich in einer bewohnten Zone befindet, kann er in Häuser eintreten. Ähnlich wie bei Secret of Mana kann er wichtige Dinge, wie Zaubertränke und -sprüche kaufen, seinen neu entdeckten Talisman von dem hilfsbereiten Malwous identifizieren lassen oder sogar eine von Trio the Pago´s Spielhallen besuchen, wenn er mal dringend Geld braucht.

Demon´s Crest ist ein sehr gut spielbares Plattformabenteuer, das ein bißchen anders ist. Eine ganze Menge innovativer Kleinigkeiten und kniffliger Rätsel garantieren diesem Spiel eine lange Lebensdauer, speziell da man seine Fähigkeiten immer weiter verbessern kann und immer größeren und böseren Feinden begegnet. Besonders unheimlich ist die wunderbare gruselige Kathedralenmusik, die das Spiel untermalt und sehr zum positiven Gesamteindruck beiträgt. Böse zu sein hat noch nie so viel Spaß gemacht!

REVIEW

- **SNES**
- **SPIELTYP:** Abenteuer
- **HERSTELLER:** Capcom
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1
- **FEATURES:** Paßwörter
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:**

0 — 5 — 10

LEVELFÜHRER

DER KÖNIG DER LÖWEN

ZEICHENFÜHRER

1-UP
Das wird doch nicht ein Extraleben sein?!

HALBE GESUNDHEIT
Stellt die Hälfte von Simbas Energieanzeige wieder her.

GESUNDHEIT
Erhöht Deine Lebensanzeige.

SPINNE
Weiche ihnen aus! Sie entziehen Dir Energie.

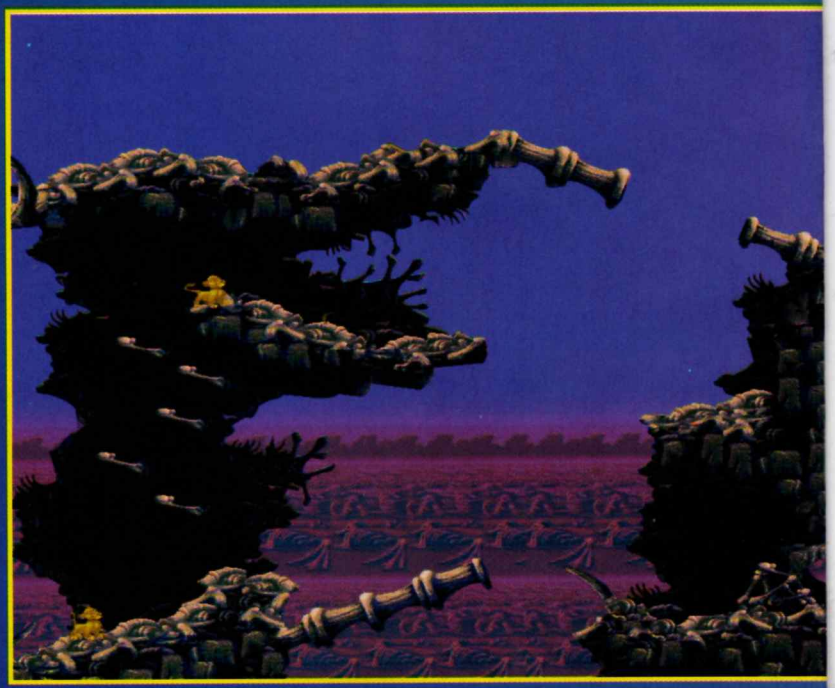
LEBENSKREIS
Gibt Simba ein zusätzliches Continue.

VOLLE GESUNDHEIT
Doppelt so gut, wie die halbe Gesundheit!

GEBRÜLL
Diese Käfer verstärken sein Gebrüll.

BONUSKÄFER
Damit hast Du Zugang zu einem Bonuslevel.

"DER ELEFANTENFRIEDHOF"



"STAMPEDE DER WILDEN TIERE"

Bleibe auf der linken Seite des Bildschirms und bewege Dich nur, wenn es absolut unvermeidlich ist. Wenn Du zu weit in die Mitte gerätst, wirst Du unweigerlich von jemandem niedergetrampelt. Sobald die Hindernisse auf dem Weg erscheinen, mußt Du warten, bis sie zum vierten Mal aufblinken, dann drücke den Sprung-Knopf, um ihnen ganz knapp auszuweichen. Hast Du bemerkt, daß der Sound verschwindet, wenn Du auf diesem Level eine Pause einlegst?

"KANN ES NICHT ERWARTEN KÖNIG ZU WERDEN"

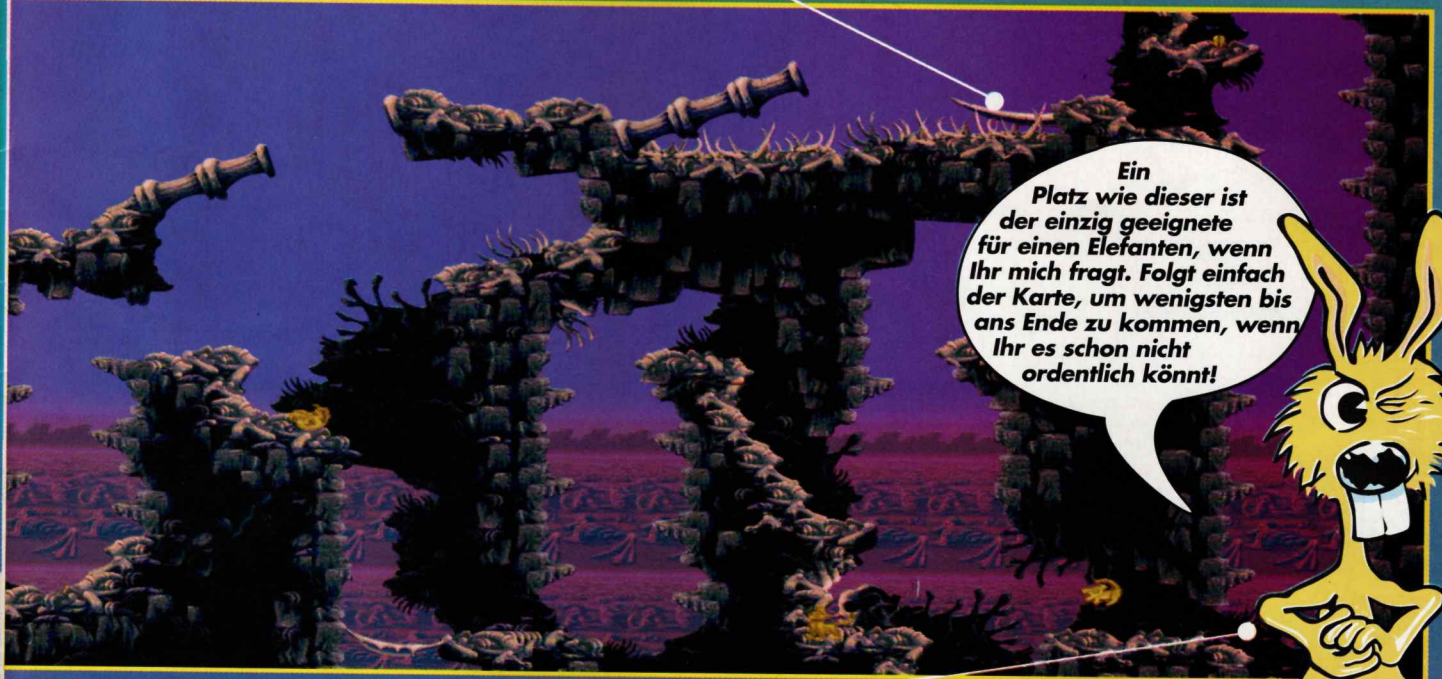
Folge in diesem nervenaufreibenden Level folgender Anleitung. Springe auf das Nashorn, lasse Dich in die Luft schleudern und von den beiden Affen weiterreichen. Suche Dir einen Weg nach rechts, indem Du auf die Giraffenköpfe hüpfst. Brülle die beiden rosafarbenen Affen an, um ihre Richtung zu verändern, dann lasse Dich vom Nashorn wegschleudern. Folge den Pfeilen am Bildschirm, um den entgegenkommenden Hindernissen auszuweichen. Schwinge Dich am Schwanz des Nashorns hin und her, um über das Wasser zu gelangen und auf dem zweiten Vogel Strauß zu landen.

"DAS STOLZE LAND"

Das ist eine einfache Plattform-Aufgabe, die Dir keine Probleme bereiten sollte - wenn Du wenigstens ein bißchen spielen kannst. Beim Angriff der Hyäne am Ende des Levels mußt Du warten, bis sie zweimal springt, damit sie außer Atem ist, dann springe ihr auf den Kopf, um sie zu besiegen.

Sei besonders vorsichtig, wenn Du auf den einsturzgefährdeten Stoßzähnen und Knochen herumläufst.

Verwende die Hängematte als Sprungbrett, um ein Extraleben zu gewinnen.



Halte Dich hier nicht zu lange auf. Wer zu lange zögert wird von der Fontäne getroffen.

Hier gibt es keine Pfeile, die Dir helfen, Du mußt also sehr aufmerksam sein. Die Reihenfolge ist folgende: springen, ducken, springen, springen, ducken, ducken, zweimal springen, ducken, ducken, zweimal springen, springen.

Brülle den untersten Affen an und springe auf den Kopf des Nashorns. Den obersten Affen auf der linken Insel muß man zweimal anbrüllen. Gehe auf die zweite Insel und brülle den Affen an, bevor Du über die schwimmenden Stämme auf die erste Insel zurückkehrst. Nun brülle den untersten Affen nochmals an, bevor Du auf den Kopf des Nashorns springst, um den Level zu beenden. Puh!

TIPS

- SNES
- SPIELETYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Virgin
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEAT: Unterschiedlichs Herausforderung
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

Wario´s Woods ist der neueste Nachahmer von Tetris, wo man wieder eine Reihe von farbigen Blöcken in der richtigen Reihenfolge anordnen muß, um sie verschwinden zu lassen, bevor sie oben am Bildschirmrand anstehen. Der Unterschied zwischen Wario´s Woods und ähnlichen Spielen ist, daß es außer den neuen und unterhaltsamen Funktionen auch noch ein bißchen schwieriger ist, als all die anderen Tetris-Clones. Wie man es von einem Wario Titel erwarten kann, sind die Grafiken besonders nett gezeichnet und bunt; sie werden so wie in den Super Mario Spielen mit lustiger Hintergrundmusik unterstützt.

Das Ziel

Farbige Monster fallen von oben über den Bildschirm herunter und alle müssen richtig positioniert werden und in Reihen von mindestens drei Monstern pro Linie aufgereiht werden. Dadurch verschwinden sie dann vom Bildschirm. Doch das ist gar nicht so einfach, wie es klingt. Farbige Bomben sind der einzige Weg, eine Linie zu aktivieren und jede Bombe muß die richtige Farbe haben. Wenn Du es durch Glück oder guten Überblick schaffst, eine Reihe von fünf oder mehr Bomben und Monstern verschwinden zu lassen, erscheint ein riesiger Diamant. Wenn Du dann gleichfarbige Monster darauf plazierst, verschwinden alle Monster dieser Farbe vom Bildschirm (sehr willkommen, wenn die Monster schon fast oben am Rand kleben!). Solltest Du etwas besonders Geschicktes unternehmen, bekommst Du einen sehr nützlichen Zeitbonus.

Hunderte Kombinationen sind möglich, deshalb hat Nintendo netterweise einen "Unterrichtsmodus" (Lesson) eingebaut, um zu starke Kopfschmerzen zu vermeiden. Dieser Modus besteht aus einer langsamen Einführung in das Spiel, bei der man Kommandos befolgen muß, um immer geschickter mit den verschiedenen möglichen Kombinationen umgehen zu können, bevor man sich ans richtige Spiel wagt.

Spielarten

Neben dem "Unterrichtsmodus" gibt es vier Spielarten zu knacken. Es gibt den Standard ("VS COM") gegen den Computer, wo man seine Weisheit über drei Schwierigkeitslevels mit dem Computer messen kann. In "VS 2P" kannst Du einen Deiner Freunde frustrieren und in "Round Game" hast Du die Aufgabe Dich durch über 100 Levels Rätsel-Aufgaben zu kämpfen (Gott sei Dank gibt es eine Speicherfunktion!). Schließlich gibt es noch "Time Race", wo man ein Rätsel in einer bestimmten Zeit lösen muß. Die besten Zeiten werden dann gespeichert, Du kannst also jederzeit versuchen noch besser zu werden.

Wario´s Woods ist bei weitem der beste Tetris Nachfolger, mit tollen Grafiken, langanhaltendem Spielspaß und jeder Menge Features. Time Race ist das spannendste und aufregendste Spiel, das wir seit langem auf dem SNES gespielt haben, nur Super Bomberman kommt diesem Adrenalinstoß nahe.

REVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Rätsel
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 2
- FEATURES: Speicheroption
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

Lasse Blöcke und Pillen über den Bildschirm wirbeln - in diesem Spiel wartet eine doppelte Herausforderung auf Dich!

Tetris

Wie alle guten Denkspiele hat Tetris ein einfaches Konzept: Du mußt eine Reihe von verschieden geformten Blöcken, die über den Bildschirm herunterfallen, in die richtige Ordnung bringen. Wenn Du unten auf dem Bildschirm eine oder mehrere Linien vervollständigen kannst, verschwinden diese Reihen und Du bekommst jede Menge Punkte. Je mehr Reihen verschwinden, desto mehr Punkte gibt es. Für einen "Tetris", das sind vier Linien, die gleichzeitig vom Bildschirm verschwinden, gibt es einen tollen Bonus. Bei Tetris & Dr. Mario kann man den üblichen 1-Spieler-Modus auswählen, im 2-Spieler-Modus kämpft man Kopf-an-Kopf gegen einen Freund oder den ausgefuchsten Computer.

Dr. Mario

Bunte Kreaturen, als Viren bekannt, verseuchen das Spielfeld und es liegt an Dir, sie loszuwerden, indem Du gleichfarbige Pillen auf sie schichtest. Du mußt mindestens drei Pillen in eine Reihe (egal ob vertikal oder horizontal) mit den Bösewichten bringen, um sie zu entfernen. Im 1-Spieler-Modus kannst Du die Anzahl der zu entfernenden Viren festlegen und wenn Du das geschafft hast, beginnt eine neue Herausforderung. Wenn Du zu wenig gefordert wirst, kannst Du immer noch die Geschwindigkeit und die Anzahl der Viren steigern.

Der 2-Spieler-Modus macht sehr großen Spaß. Wieder kannst Du gegen einen Freund antreten und wer als erster drei Spiele gewonnen hat, ist der Sieger. Wieder kann man die Geschwindigkeit und die Anzahl der Viren für jeden Spieler individuell einstellen, um dem Können zu entsprechen.

Wenn Du gegen jemanden spielen willst, aber gerade keinen Freund zu Seite hast, kannst Du Dich für den "Vs Com"-Modus entscheiden. Der Bildschirm ist in der Mitte geteilt, wie beim 2-Spieler-Modus und Du kämpfst gegen die Viren und gegen den Computer.

Tetris & Dr. Mario bringt nicht nur zwei tolle Strategiespiele in einer Packung, man kann auch das schwierige "Mixed Match" spielen. Der Kampf geht über drei Runden, in der ersten Runde spielt man Tetris, dann Dr. Mario und wieder Tetris, diesmal aber Spiel A. Die errungenen Punkte aus allen drei Runden werden am Ende zusammengezählt, um den Sieger zu bestimmen. Wieder kann man Geschwindigkeit und Schwierigkeitsgrad einstellen.

Tetris & Dr. Mario bringt die beiden populärsten Strategiespiele der letzten Jahre zusammen auf eine Kassette. Beide Spiele werden neu präsentiert und zeigen gute Grafiken und mitreißende Soundeffekte. Dr. Mario ist ein lustiges Denkspiel und Tetris ist der legendäre Klassiker - viele halten es für das beste Spiel aller Zeiten - was braucht man mehr?!

REVIEW

- **SNES**
- **SPIELTYP:** Rätsel
- **HERSTELLER:** Nintendo
- **ANZAHL DER SPIELER:** 2
- **FEATURES:** Kombinieren von 2 Spielen
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:**

0 — 5 — 10

Newmanhaas INDY C

Featuring Nigel Mansell

Nigel Mansell´s Indy Car Racing kommt vom selben Team, das uns schon den Riesenerfolg Nigel Mansell´s Grand Prix präsentiert hat und auch in diesem Spiel wurden die Spannung und die engen Kurven der Straßenkurse und Ovale in Amerika perfekt umgesetzt.

Indycar beinhaltet alle 15 Kurse der Saison 1994; Elkhart Lake, Detroit und Surfers´ Paradise (das einzige Rennen in Australien in dieser Serie) sind nur einige der superschnellen Rennstrecken. Es gibt alles, angefangen von jubelnden

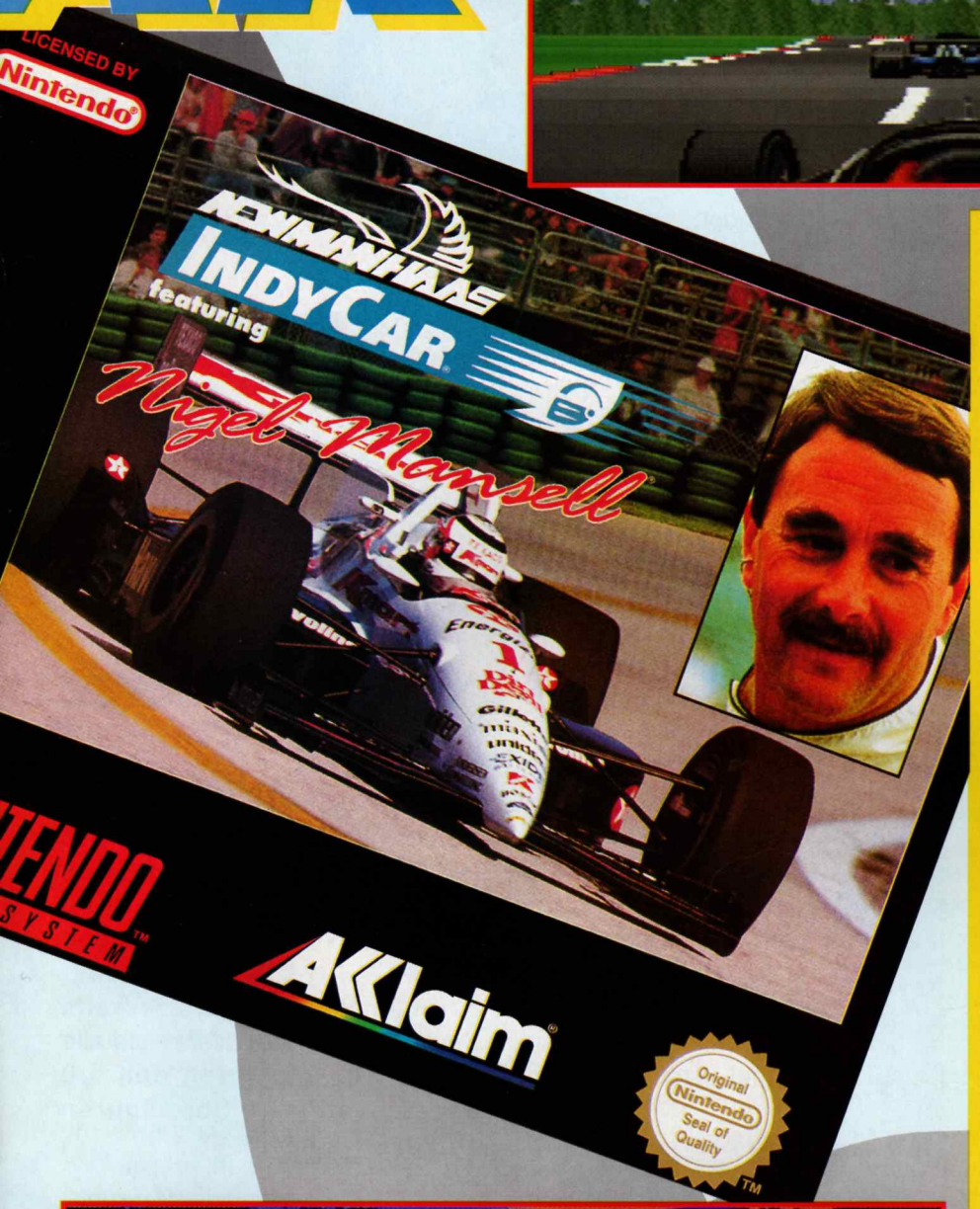
Menschenmengen, Boxenstops, Überkopfbrücken, quietschenden Bremsen bis zu den Namen aller registrierten Fahrer der Saison 1994, gegen die Du antreten mußt. Namen wie Paul Tracy und Mario Andretti wollen Dich auf die Probe stellen.

Um die Komplexität der Indycar Rennen zu zeigen, hat Nintendo jede Menge Optionen ins Spiel genommen. Man hat den üblichen geteilten Bildschirm im 2-Spieler-Modus und dazu Paßwort-Speichermöglichkeiten. Du kannst in einem einzelnen Rennen fahren, oder die ganze Saison bestreiten, um das Ziel zu erreichen, das vor Nigel Mansell noch keinem gelungen ist - Formel 1 und Indycar Champion gleichzeitig zu sein!

Rase an die Spitze

Nigel Mansell´s Indycar Racing ist für Anfänger und Fortgeschrittene geeignet. Der "Arcade" Modus bietet das geradlinige Rennspiel, wo Du den Fuß auf das Gaspedal stellst und versuchst, so weit nach vorne zu kommen, wie möglich. Dagegen gibt es die Simulation, wo es unerläßlich ist, die richtige Linie in der Kurve zu fahren, wenn man seinen Wagen nicht im Reifenstapel oder an der Wand wiederfinden will! Wenn Dein Wagen nicht so reagiert, wie Du es erwartest, dann kannst Du in die Boxen fahren und dort den Flügel einstellen oder die Reifen wechseln lassen. Du kannst sogar die Rad- und Aufhängungseinstellung verändern, um das letzte aus Deinem robusten Ford Motor herauszuholen.

AR



Im Qualifying ist es unbedingt nötig, so weit vorne wie möglich in die Startaufstellung zu gelangen, denn das Überholen ist eine der schwierigsten Sachen in diesem schnellen Spiel. Einige Fahrer gehen sogar so weit, daß sie Dich rammen, um an Dir vorbeizukommen, auch wenn sie dabei mit von der Piste fliegen! Kein Wunder, daß die Amerikaner von der Indycar Serie begeistert sind und finden, daß sie besser als die Formel 1 ist - die Crashes machen den halben Spaß aus (das weiß auch Michael Schuhmacher!).

Nigel Mansell´s Indycar Racing wird all jene ansprechen, die schnelle und herausfordernde Rennspiele mögen. Es ist ziemlich rasant, aber die ersten Stufen sind relativ einfach, um das richtige Gefühl zu bekommen. Superschnelle Reflexe sind an der Tagesordnung, aber mit der zusätzlichen Action der Boxenstops kommen auch die Strategen auf ihre Kosten!

REVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Sport
- HERSTELLER: Acclaim
- ANZAHL DER SPIELER: 2
- FEATURES: Einstellmöglichkeit am Wagen
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

Die muskelbepackten Egoisten der WWF haben sich wieder einmal in ihre Trikots gezwängt und bereiten sich auf eine Reihe schwerer Kämpfe vor. In WWF Raw kannst Du gegen 12 der führenden Wrestler der WWF in verschiedensten Konstellationen antreten.

OPTIONEN

Grundsätzlich kann man einmal zu einen Zweikampf gegen einen Freund oder den Computer antreten. Das Tag Team ist ähnlich, nur diesmal gibt es zwei Kämpfer pro Team und die haben genug zu tun, sich gegenseitig auf die Matte zu schleudern. Survivor Series, Royal Rumble, Bedlam und Raw Endurance sind weitere Optionen, wo die Action noch dichter und spannender wird, denn es sind mindestens vier Wrestler pro Team im Ring.

Ein plumper Versuch Razor Ramon die Stiefel auszuziehen, heizt die Zuschauerstimmung an.

SPEZIALBEWEGUNGEN

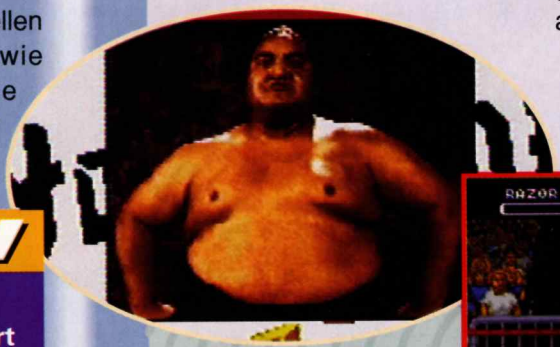
Jeder Wrestler hat seine speziellen Stärken und Schwächen, sowie eine Spezialbewegung. Diese kann alles sein, wie z.B. der Tombstone des Undertakers, das Whoopee Cushion von Doink oder sogar Razor Ramons machtvolle Razor´s Edge. Diese Bewegungen werden jeweils durchgeführt, wenn die Energieanzeige eines Kämpfers sich auf Null befindet.

Wenn Du glaubst, das alles ist eine große Sache (und, sind wir uns ehrlich, das ist es auch!), dann mußt Du noch die zehn Schwierigkeitsgrade und jede Menge weitere Optionen und Möglichkeiten in Betracht ziehen. Noch kein Wrestling Spiel hat so viel geboten! Du kannst alles zwischen einem One-Fall-Bewerb bis zu einem Brawl mit allen Beteiligten auswählen, oder sogar ein ganzes Turnier bestreiten.

Beim "Royal Rumble" ist alles erlaubt!

IM RING

Sobald Du Dich im Ring befindest, ist alles erlaubt. Die (der) von Dir gewählten Wrestler können zuschlagen, kicken, festhalten oder angreifen, um den Energielevel der Gegner massiv zu senken. Die Action wird manchmal so hektisch, daß der Kampf manchmal auch außerhalb des Rings weitergeht, oder daß der Schiedsrichter von einem gegnerischen Wrestler in eine Ecke geworfen wird! Alle Standard Wrestlingbewegungen stehen Dir zur Verfügung, darunter Backbreakers, Vorarm Smashes und Piledrivers - sie alle kannst Du leicht von den toll gezeichneten Spielfiguren ausführen lassen!

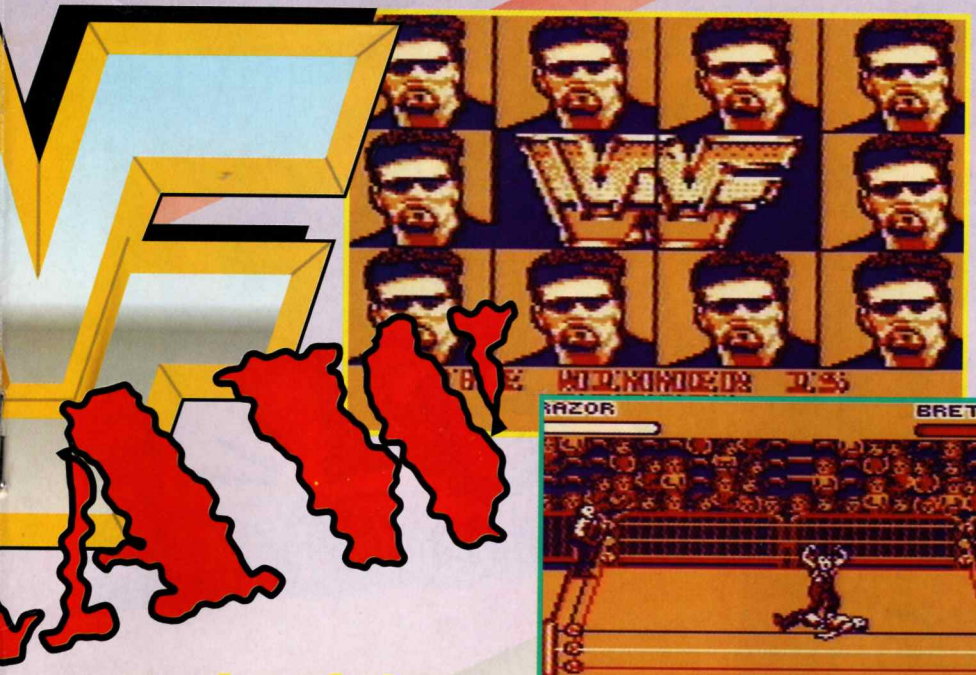


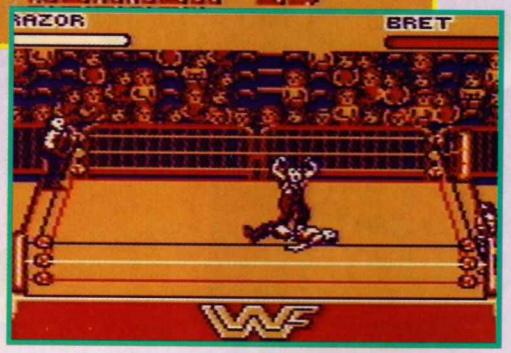
Wie war das mit den "muskelbepackten Egoisten"?

REVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Sport
- HERSTELLER: Acclaim
- ANZAHL DER SPIELER: 4
- FEATURES: Mehr-Spieler-Option
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

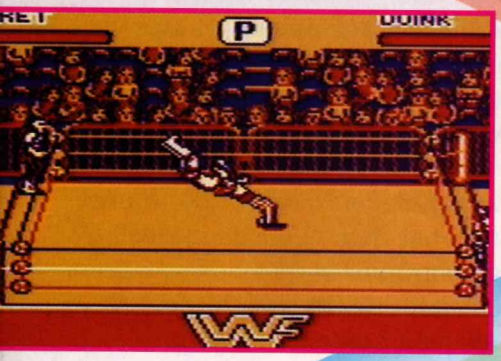
0 — 5 — 10





...und auf dem Game Boy

Glänzende Oberkörper, große Bizeps und sparsame Bekleidung sind in der WWF auf der Tagesordnung, wenn Du Deinen Game Boy einschaltest und das neueste Wrestling-Spiel WWF Raw versuchst.



Bret Hart feiert, nachdem er den unglücklichen Razor erwischt hat.

Im Gegensatz zu den 12 Kämpfern, die es auf dem Super NES gibt, stehen Dir auf dem Game Boy acht der besten Wrestler der WWF zur Verfügung: Lex Luger, Bret Hart, Shaun Michaels, Razor Ramon, Diesel, Doink, The Undertaker und Yokozuna sind zum Kampf bereit! Der riesige Yokozuna ist zwar langsam, aber unglaublich kräftig, während Bret Hart seinen Titel der "Ausgezeichneten Ausführung" zu Recht verdient hat.

Team Auswahl

Es gibt drei verschiedene Konstellationen zur Auswahl: Kopf-an-Kopf, Tag Team und Survivors Serie. Man kann gar nicht sagen, welche Gefahren ein Zweikampf mit sich bringen kann. Diese Herausforderung wird aber im Tag Team mit jeweils zwei Kämpfern noch gesteigert. Wenn die Action für einen bestimmten Wrestler zu heiß wird, kannst Du seinen Partner einspringen lassen, damit er sich ein bißchen ausruhen kann. Das ist besonders nützlich, wenn die Energie schon sehr schwach ist. In der Survivors Serie gibt es zwei Teams von jeweils vier Wrestlern, die sich nur zum Spaß gegenseitig herumschleudern, schlagen und werfen. Du kannst jeden Kampf auf nur einen Fall beschränken (wer zuerst auf der Matte liegt hat verloren!), einen Brawl mit allen Beteiligten oder sogar ein ganzes Turnier, wo Du Dich dem Rest der WWF Elite stellen mußt. Du hast die Wahl unter drei Schwierigkeitsgraden, um den Spielspaß noch weiter zu verlängern und was bei Nintendo "HARD" heißt, ist bei den meisten Leuten unter "SO GUT WIE UNMÖGLICH" zu finden.

Wieder, wie auf dem SNES, beschränkt sich die Action nicht nur auf den Ring. Die Kämpfer können über die Seile geworfen werden, oder freiwillig darüberklettern. Das heißt aber nicht, daß Du außerhalb des Rings Deine Ruhe hast, denn die anderen Wrestler folgen Dir rasch und das Kampfgetümmel geht weiter.

Die Grafiken und der Sound sind gut, jeder Wrestler ist leicht zu identifizieren und einige der schwierigen Bewegungen der Kämpfer sind realistisch gezeichnet worden. Alles in allem, ist es das beste Wrestlingspiel, das es je für den Game Boy gegeben hat und mit dem Super Game Boy kann man wirklich alle Möglichkeiten nutzen. Ein farbiger Rahmen hätte allerdings noch besser gewirkt.

Irgendwo in diesem Chaos befinden sich zwei erwachsenen Männer, die so tun, als ob sie sich bekämpften.

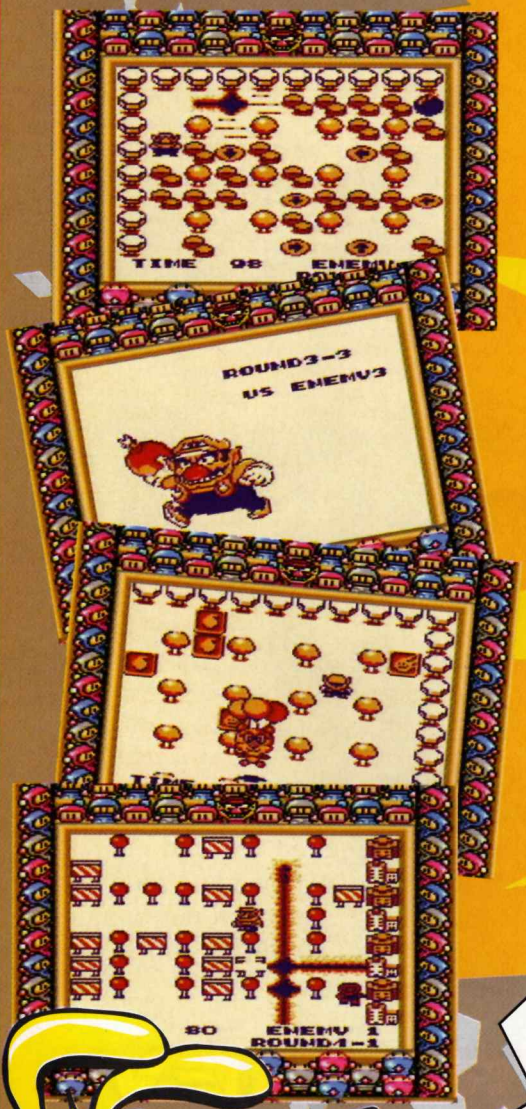
REVIEW

GAMEBOY	
SPIELTYP:	Sport
HERSTELLER:	Acclaim
ANZAHL DER SPIELER:	1
FEATURES:	8 Figuren
SCHWIERIGKEITSGRAD:	

0 5 10

WARIO BLAST™

FEATURING BOMBERMAN*!

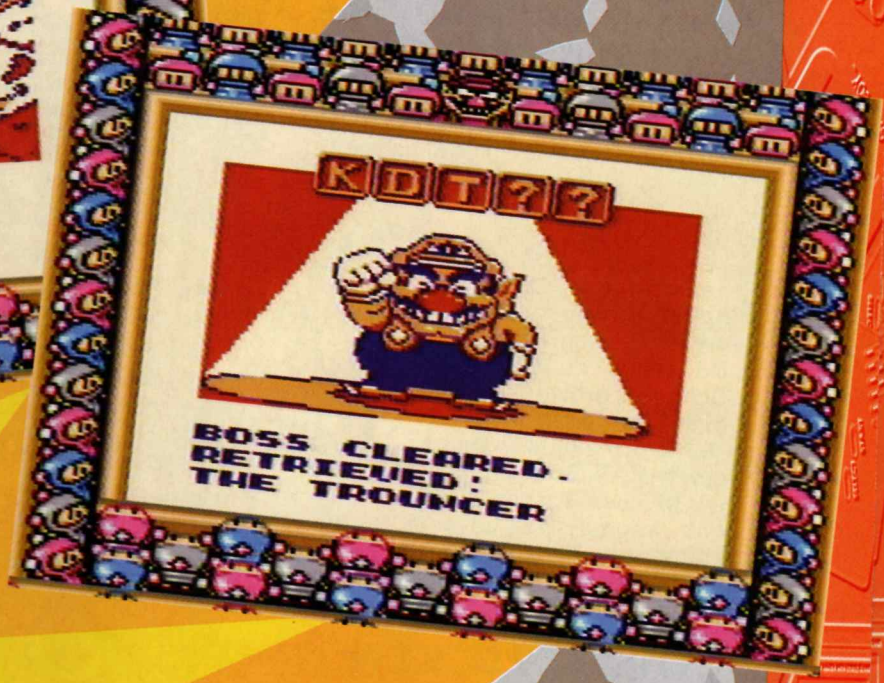


Das neueste Produkt für den Game Boy ist ziemlich explosiv!

Nach dem riesigen Erfolg des gut spielbaren Wario Land, kommt unser liebster Bösewicht nun auf Besuch in die explosive Welt von Bomberman. Wario Blast läßt Dich, wie die bereits bestehenden Bomberman Titel in einem Labyrinth herumirren und strategisch Bomben legen, um die bösen Madbomber in die Luft zu jagen, bevor sie das mit Dir machen! Nur dieses Mal hast Du die Chance als der Held Bomberman oder der Antiheld Wario zu spielen. Es gibt zwei Spielmodi zur Auswahl: den "Abenteuer-Modus", speziell für den Einzelspieler und den "Battle-Modus" in dem sich bis zu vier Spieler (nur über Super Game Boy und Multi Tap) gegenseitig in die Luft sprengen können.

Diese Game Boy Version läßt sich in alle vier Richtungen scrollen. Der "Abenteuer-Modus" startet eigentlich ganz gemütlich, denn da kämpft man nur gegen einen Bomberman. Die Action wird dann immer intensiver, da man sich zwei bis drei Gegnern auf einmal stellen muß. In der vierten Stufe hat man dann den jeweiligen Levelboß vor sich. Solltest Du ihn schlagen, bekommst Du eine neue Fähigkeit verliehen, die Du für die gesamte Dauer des nächsten Levels nutzen kannst. Es gibt insgesamt acht Levels, von denen jeder aus vier Stufen besteht. Na dann viel Vergnügen!

Diesen Bildschirm sollte man meiden!



Der "Trouncer" läßt Mario die Gegner rammen.

Soll das vielleicht nach Spaß klingen?

Im "Battle-Modus" fängt der wirkliche Spaß aber erst an! Schon im 1-Spieler-Modus ist der Titel ziemlich toll, aber wenn man zu viert Bomben wirft, brodelt die Action. Auf dem Super Game Boy ist dieses Spiel ein gnadenloser Kampf der vier Bombenleger gegeneinander, in dem jeder versucht, schlauer als der andere zu sein und ihn in die Luft zu sprengen. Außerdem läuft da auch noch die Zeit! Achtung - schwere Suchtgefahr!

Die Grafiken sind für den kleinen Bildschirm des Game Boys ziemiich gut gelungen, aber die ganze Sache sieht natürlich auf dem Super Game Boy um einiges besser aus! Es ist erstaunlich, wie sehr der Super Game Boy die Atmosphäre des Spiels verstärkt und das nur durch ein paar Farben und einen netten Rahmen um das Spielfeld.

Man hat so viel in diese 2 Meg Kassette gepresst, wie nur möglich und es gibt sogar ein benutzerfreundliches Paßwortsystem, das Dich in jede gewünschte Stufe des Spiels bringt.

Gegenstände, gute und schlechte!

Es gibt eine ganze Reihe von Dingen, die man in den Labyrinthen finden kann; einige sind gut, andere verursachen Katastrophen! Das Totenkopf-Zeichen sollte man auf jeden Fall vermeiden, denn ein Kontakt damit kann für Deine Spielfigur nur etwas Schlechtes bedeuten, wie z.B. verminderte Geschwindigkeit oder Unsichtbarkeit. Flammenzeichen geben Deinen Bomben mehr Explosionskraft, Bombenzeichen verschaffen Dir mehr Bomben, die Du gleichzeitig legen kannst. Zeichen findet man nur, wenn man Blöcke wegsprengt, also leg ordentlich los! Halte die Augen auch nach speziellen Effekten in der Landschaft, wie z.B. dem Warptunnel auf Level 2, offen, damit kannst Du interessante Strategien planen.

Wario Blast ist der erste Bomberman Titel, der speziell für den Game Boy entworfen wurde und wenn man ihn sich so ansieht, fragt man sich, warum Nintendo so lange damit gewartet hat! Das Spiel macht süchtig und wenn man nicht alleine spielt, hat man noch größeren Spaß daran.

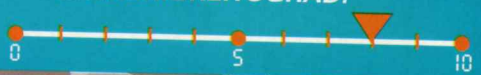
Paßwörter

6964 - Rnd 1-1
6007 - Rnd 1-2
4778 - Rnd 1-3
1415 - Rnd 1 Boss
5819 - Rnd 2-1
0164 - Rnd 2-2
0362 - Rnd 2-3
9653 - Rnd 2 Boss
1048 - Rnd 3-1
4628 - Rnd 3-2
3710 - Rnd 3-3
8282 - Rnd 3 Boss
2514 - Rnd 4-1
1543 - Rnd 4-2
2134 - Rnd 4-3
4780 - Rnd 4 Boss

TIPS

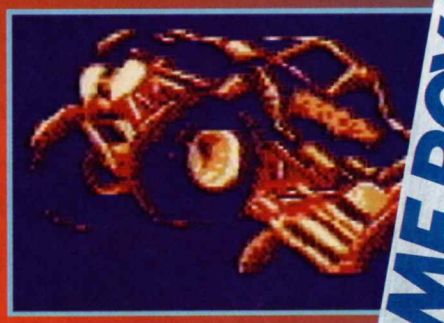
GAMEBOY

SPIELTYP:	Puzzle
HERSTELLER:	Nintendo
ANZAHL DER SPIELER:	1 - 4
FEATURES:	Multitap, Paßwörter
SCHWIERIGKEITSGRAD:	



STARTE DEINEN MOTOR!

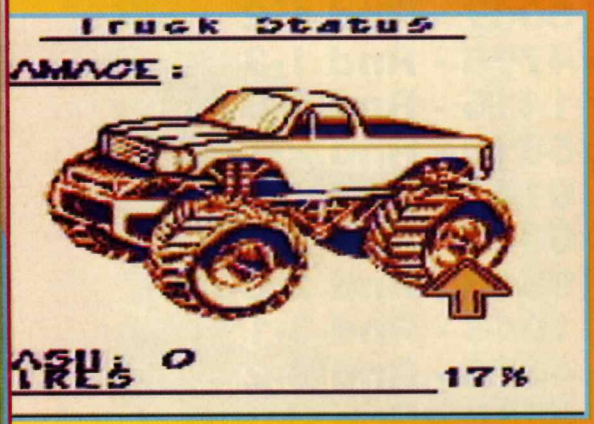
Dieses Spiel beinhaltet all die Gefahren und die Spannung von Amerikas härtesten Off-Road Rennen. Der schreckliche Kampf der Trucks um die Vorherrschaft tobt auf einigen ziemlich schrecklichen Rennstrecken. Und wir meinen wirklich "Kampf" - man gewinnt nicht, indem man höflich ist! Um auch nur die geringste Chance zu haben, die Zielflagge als erster zu passieren, mußt Du jedes Risiko auf Dich nehmen, um Deine Gegner von der Strecke zu drängen. Aber sei vorsichtig, denn wenn Du selbst zu viele Schäden einsteckst, bist Du aus dem Rennen. Falls Du gewinnst, verdienst Du Dir ein bißchen Taschengeld und kannst DeinenTruck aufbessern. Neue Reifen oder ein besserer Motor können den Unterschied ausmachen.



MONSTER TRUCK WARS

DIE STRECKEN

Es gibt 20 verschiedene Strecken, die sich überall in den USA befinden und je weiter Du vorankommst, desto schwieriger werden sie. Auf jedem Kurs mußt Du Dich in einem Zeitfahren gegen nur einen Gegner qualifizieren; je schneller Du um die Strecke rast, desto weiter vorne stehst Du in der Startaufstellung. Wenn Du natürlich Deinen Gegner behinderst, ist das umso besser. Sobald Du Dich qualifiziert hast, trittst Du gegen drei Herausforderer an und kämpfst um das Preisgeld, das Du zum Aufmotzen Deines Trucks benötigst. Erwarte keine Gefallen, denn den letzten beißen die Hunde!



BONUS-GEGENSTÄNDE

Um Dir rund um die Strecke zu helfen gibt es die üblichen Gegenstände und Bonusse. Geld hilft Dir in der Werkstatt, die "M" Zeichen können Deine Geschwindigkeit erhöhen, vor einer Kurve sollte man sie allerdings meiden. Nitro-Fässer machen Deine Geschwindigkeit besser kontrollierbar und wenn Du schon einige Schäden erlitten hast, richtet ein "Reparatur"-Zeichen einen Teil der Beschädigung wieder her. Du kannst auch einen Teil Deines Preisgeldes auf Reparaturen verwenden - das ist gut angelegtes Kapital. Es nützt nichts, Dein Nitro-System aufzuwerten, wenn Deine Aufhängung schwer beschädigt ist. Die beste Taktik ist es, eine Steuerungsverbesserung, wie neue Reifen mit einer Powerverstärkung, wie einem besseren Motor zu verbinden. Auf diese Weise hast Du nicht mehr Power, als Du steuern kannst. Jede Verbesserung der Steuerung bringt Dir mehr, als eine Kraftverstärkung.

HINDERNISSE

Das Leben ist niemals leicht und für jeden Bonusgegenstand, den Du einsammelst gibt es eine Reihe von Hindernissen. Autos und Schlaglöcher ruinieren Deine Aufhängung, Schmutz und loser Dreck lassen Dich von der Strecke trudeln, Sprünge und Buckel können Deinen Truck und die Hoffnung auf den Gewinn des Preisgeldes vernichten, wenn Du sie in der falschen Geschwindigkeit angehst.

Monster Truck Wars packt jede Menge Action auf den Game Boy Bildschirm. Es ist schnell und wild, ein bißchen wie Micro Machines im Schlamm! Du mußt aggressiv sein, um zu gewinnen, denn es ist sehr leicht, aus dem Rennen geschubst zu werden. Der kleine Game Boy Bildschirm macht es ein bißchen schwierig, die Details der Strecken genau zu sehen, es ist auch oft unmöglich einen Bonus zu entdecken, ihn zu identifizieren, ihn aufzusammeln und sich dabei auch noch auf den Kurs zu konzentrieren. Sowohl die Steuerung, als auch die Sicht verbessern sich auf dem Super Game Boy um einiges!

REVIEW

- GAMEBOY
- SPIELTYP: Sport
- HERSTELLER: Acclaim
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

NBA JAM

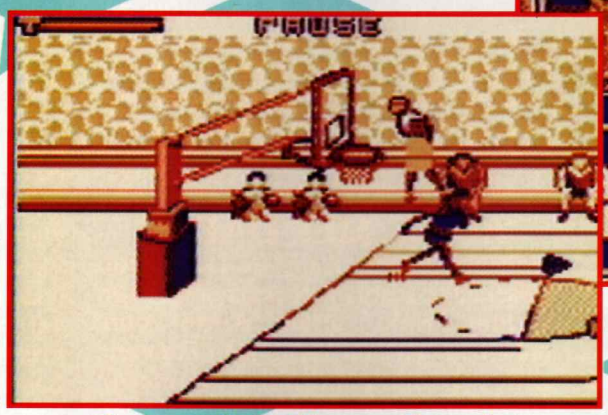
Die Legende lebt weiter - denn das beste Basketball Spiel aller Zeiten kommt nun auch auf den Game Boy.

NBA Jam hat mit seiner tollen Atmosphäre, der schwerkrafttrotzenden Action und der unschlagbaren 4-Spieler Option, die 16-Bit Konsolen im Sturm erobert. Die Aussicht auf ein ähnliches Spielvergnügen auf dem Game Boy läßt die Schuhsohlen bei uns quietschen. Nun haben auch die Besitzer von Game Boys die Möglichkeit eine Scheibe von der spannenden Basketball Action abzuschneiden!

NBA Jam ist ein Kampf von zwei gegen zwei, in dem es das Ziel ist, so viele Punkte mehr wie möglich, als das andere Team zu erzielen. Die Spielzeit erstreckt sich über vier Viertel. Wenn Du es schaffst, alle Teams in der Liga zu schlagen bekommst Du die begehrte NBA Trophäe. Solltest Du Dich immer wieder auf der Verliererstraße befinden, kannst Du die praktische Paßwortfunktion nutzen, um Dich nach Belieben durch die Liste der Teams zu spielen.

Die Chicago Bulls sind eines der besten Teams.

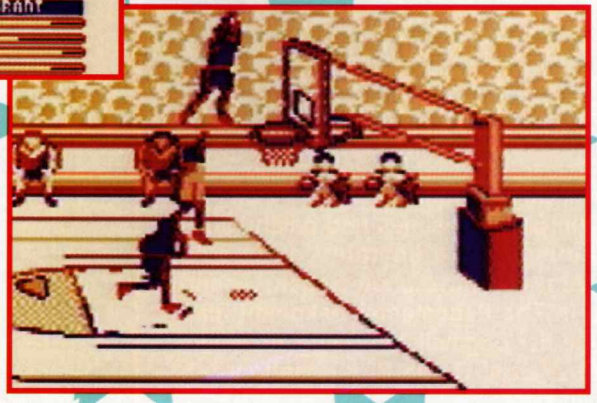
Alle Elemente der Super NES Version wurden auch für den Game Boy übernommen (leider gibt es keine 4-Spieler-Option). Es gibt die gesamten Ost- und Westküsten Divisionen mit allen 27 Teams, komplett mit den Starspielern, von denen jeder seine Stärken und Schwächen hat. Außerdem gibt es spektakuläre Dunks, bei denen manchmal die Rückplatte explosionsartig auseinanderbricht!



Eine gute Verteidigung zögert das Unvermeidliche hinaus.

Die Grafiken sind gut animiert und fast alle Bewegungen der Super NES Version, inklusive Salto-Dunks, gedrehte Dunks und das berühmte "On Fire" Szenario, bei dem der Spieler drei Körbe hintereinander erzielen kann, bevor die andere Mannschaft Punkte machen kann, da der Ball in Flammen aufgeht, sobald er den Ring passiert hat, gibt es auch auf dem Game Boy! Derartig "heiße" Spieler greifen natürlich besser an und verteidigen stärker. Du kannst auch wählen, ob Dein Partner vom Computer gesteuert wird, oder ob Du ihn ebenfalls übernehmen willst. Und all das gibt es auch noch in fünf Schwierigkeitsstufen.

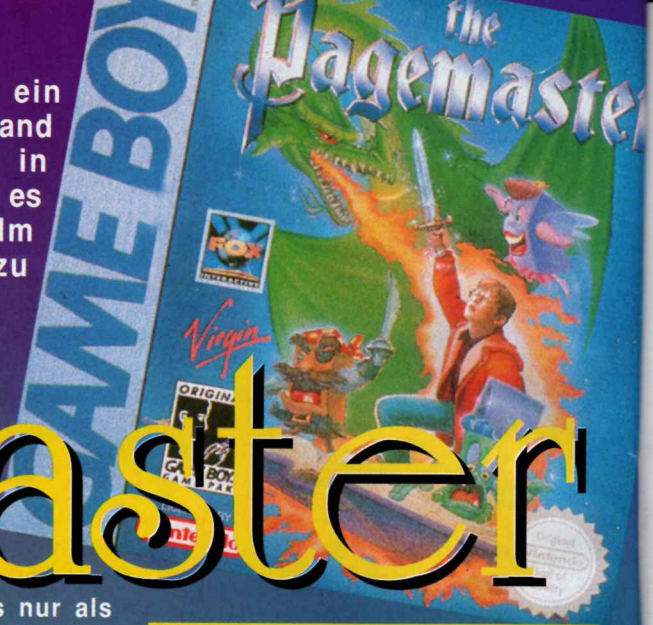
Es ist schwer zu glauben, daß NBA Jam auf dem kleinen Bildschirm so gut ankommt, aber Beam Software haben einen guten Job gemacht und die explosiven Momente des "großen Bruders" bis zum Halbzeitbericht und den dazwischengeschalteten Coaching Bildschirmen übernommen. Einen großen Applaus für NBA Jam auf dem Game Boy!



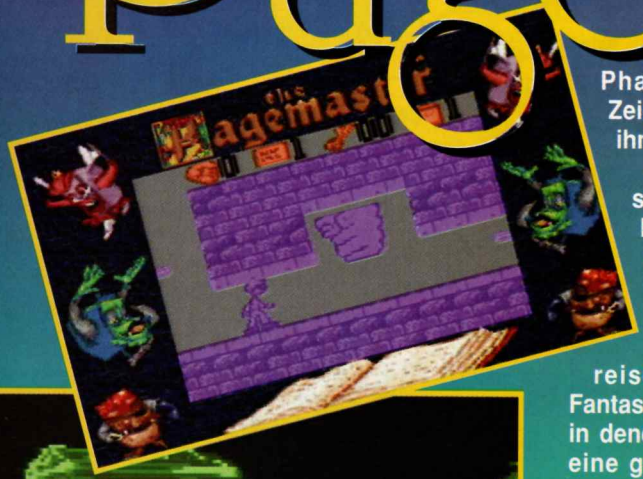
REVIEW

GAMEBOY	
SPIELTYP:	Sport
HERSTELLER:	Acclaim
ANZAHL DER SPIELER:	1
FEATURES:	Paßwort
SCHWIERIGKEITSGRAD:	

Springe kopfüber in ein gezeichnetes Wunderland und verwandle Dich in einen Bücherwurm, wie es ihn sonst nur im Film "The Pagemaster" zu finden gibt!



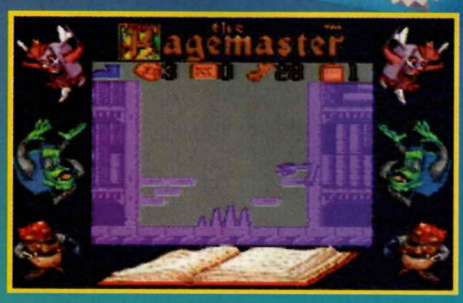
THE Pagemaster



Das Spiel folgt der Geschichte des Hollywood Films, in dem Kevin-Darsteller Macauley Culkin wieder einmal die Hauptrolle spielt, sehr genau. Es geht dort um einen Jungen namens Richard, der sehr scheu und zurückhaltend ist, ganz anders, als die üblichen zehnjährigen Jungs. Während eines schweren Gewitters fährt er mit seinem Rad gegen einen Baum und nachdem er sich aufgerappelt hat, sucht er in der nahegelegenen öffentlichen Bibliothek Zuflucht. Seine Verletzungen fordern aber ihren Tribut und der Kleine bricht erschöpft zusammen und fällt in einen tiefen Schlaf.

Nach kurzer Zeit wacht er wieder auf und befindet sich in einer bizarren Phantasiewelt, wo alles nur als Zeichnung existiert - einschließlich ihm selbst!

Ein mysteriöser Fremdling, der sich Pagemaster nennt, erzählt Richard, daß er, um in die Realität zurückzukehren, den Ausgang aus der Bibliothek finden muß. Er hat die Aufgabe durch drei verschiedene Spielwelten zu reisen - Horror, Abenteuer und Fantasy. Diese bestehen aus 13 Levels, in denen Richard Feinde besiegen und eine ganze Reihe von Gegenständen und Boni einsammeln muß.



AUCH MIT DABEI

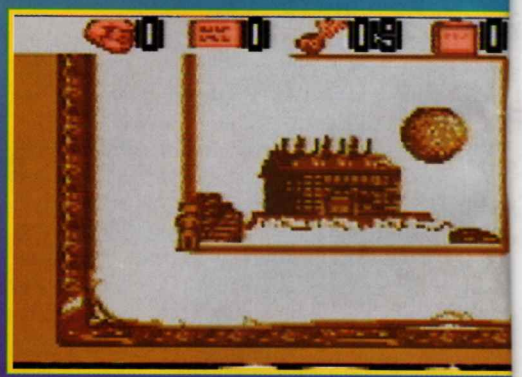
Während er durch die Seiten dieser Geschichte marschiert begegnet unser kleiner Held allen Arten von unheimlichen und verrückten Figuren, wie z.B. schimmernden Geistern, Liliputanern (die kleinen Dorfbewohner aus "Gullivers Reisen"), einem harpunenwerfenden Captain Ahab (aus "Moby Dick"), böswilligen Skeletten und sogar dem berüchtigten Mr. Hyde (aus der Geschichte von "Dr. Jekyll und Mr. Hyde"). Du siehst also, alle Feinde von Richard kommen direkt aus den schönsten und spannendsten Geschichten der Weltliteratur.

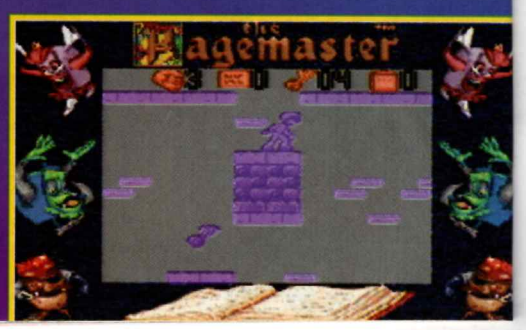
Richard selbst ist sehr nett gezeichnet: er springt, klettert und rennt sehr flüssig durch die Gegend und auch die Hintergründe und Feinde sind detailgetreu gezeichnet und gut animiert. Das Problem mit Richards Bewegungen ist, daß er manchmal sehr schwierig zu kontrollieren sein kann; es kann passieren, daß er über die Kante einer hochgelegenen Plattform schlittert oder direkt einem Feind in die Arme läuft. Es dauert eine Weile, bis man sich an die Steuerung gewöhnt hat, aber Hartnäckigkeit führt immer ans Ziel.

Kein phantastisches und gefährliches Abenteuer wäre komplett ohne eine Vielzahl von nützlichen Gegenständen und in The Pagemaster bekommt man einige der originellsten Dinge zu sehen, die es je am Game Boy gegeben hat.

Magische Schuhe versorgen Dich mit zusätzlicher Sprungkraft, Beutel voller Augäpfel (Igitt!!!) sind nützliche Geschosse und Grüner Schleim ermöglicht es Dir, wie eine Spinne die Wand hinaufzuklettern. Es gibt noch eine Vielzahl anderer Gegenstände, die man finden kann und sollte Richard alle acht verschwundenen Bibliothekskarten finden, wirst Du ein tolles Ende der Geschichte erleben. Alle acht zu finden ist aber eine echte Herausforderung.

The Pagemaster bietet Dir ein weites Labyrinth von geheimen Räumen, Bonusleveln und Unterspielen. Gemeinsam stellen sie eine große Herausforderung für alle Fans von Plattformspielen dar. Dieses Spiel kann man wirklich nicht in Rekordzeit beenden!





REVIEW

- GAMEBOY
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Virgin
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Passwörter
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

GAME BOY GALLERY™

5 GAMES IN 1

Es sieht einfach aus. Es ist einfach. Eigentlich sind die Spiele die Einfacheit selbst, aber wenn man einmal begonnen hat zu spielen, kann man den Game Boy gar nicht mehr weglegen!

Fünf simple, aber auch unglaublich spannende Spiele sind auf der Kassette Game Boy Gallery zu finden; man erinnert sich sofort an die alten Spiele auf den Digitaluhren, die so manche Schulstunde verkürzt haben. Game Boy Gallery ist perfekt, wenn man sich nur einige Minuten im Bus die Zeit vertreiben will, wo kompliziertere Titel zu umständlich sind. Da fünf Spiele zur Auswahl stehen, hat man immer noch die Qual der Wahl.

Fünf in Einem

"Ball" ist das erste Spiel, das man wählen kann. Hier muß man drei Bälle gleichzeitig jonglieren - wenn einer runterfällt explodiert er und das Spiel ist vorbei. Das klingt zwar recht einfach, aber das Spiel wird immer schneller, bis am Schluß alles total hektisch ist und man nur mehr verzweifelt auf Knopf A und B drückt.

"Vermin" ist dem ersten Titel sehr ähnlich, aber diesmal muß man vier Reihen von grabenden Maulwürfen davon abhalten, die preisgekrönte Gemüseplatte zu erreichen. Die effektivste Methode scheint die Verwendung von zwei riesigen Hämmern zu sein, mit denen man den kleinen Nagern auf den Kopf haut, sobald sie aus ihren Löchern auftauchen. Sobald man drei Stück Gemüse verloren hat ist das Spiel zu Ende.

"Flagman" bietet eine ganz andere Herausforderung. Du mußt die ganze Sequenz der angezeigten Flaggen in genau derselben Ordnung wiederholen. Einmaliges Drücken auf das Steuerkreuz zeigt die entsprechende Flaggenposition an.

Das nächste Spiel ist das entnervende "Manhole". Vier Öffnungen in einer halb gebauten Straße mußt Du mit Deinem Kanaldeckel zudecken, um die Fußgänger, die auf dem Bildschirm herumwandern, sicher hin- und herzubringen. Die Action wird immer heißer, da immer mehr Fußgänger auf der Bildfläche erscheinen und es an Dir liegt, ihnen ein schreckliches Schicksal zu ersparen.

Schließlich und endlich gibt es dann auch noch das Spiel "Cement Factory". Du brauchst superschnelle Reflexe und mußt rasant auf die Knöpfe drücken, aber auch Strategie und Planung sind hier wichtig. Zwei Zementmixer warten unten auf dem Bildschirm und der Zementfluß vom Förderband muß immer optimal gehalten werden. Vier Eimer werden mit Zement gefüllt, man kann sie mittels eines Hebels in die darunterstehenden Mischmaschinen entleeren. Wie wenn das nicht schon schwierig genug wäre, es gibt auch noch eine Reihe von Plattformen, die Deine Spielfigur überwinden muß, um sich auf dem Bildschirm zu bewegen. "Cement Factory" ist so frustrierend, aber auch süchtig machend, daß man es mit keinem anderen Spiel vergleichen kann. Und das ist kein Witz!

Ein altes Sprichwort sagt, man sollte ein Buch nicht nach seinem Umschlag bewerten. Die Grafiken sind zwar einfach und der Sound schlimmer, als auf einem Fußgängerübergang, aber der Spielspaß ist definitiv da! Die einzige wirkliche Kritik ist, daß es keine Speichermöglichkeit für die tollen Punktezahlen gibt, die man erzielt. Game Boy Gallery ist sicher ein Spiel mit langanhaltender Herausforderung und vor allem das Spiel B bietet doppelte Geschwindigkeit und damit doppelte Herausforderung. Wenn Du auf süchtig machende, einfache Spiele stehst, ist dieser Titel ein Muß für Dich!

REVIEW

GAMEBOY	
SPIELTYP:	Rätsel
HERSTELLER:	Nintendo
ANZAHL DER SPIELER:	1
FEATURES:	5 Spiele in 1
SCHWIERIGKEITSGRAD:	

0 — 5 — 10

Hat denn bisher keiner dieses Spiel geknackt? Na gut, der weltbeste Videospieler aller Zeiten wird Euch im folgenden Führer einige Tips geben, wie Ihr es vielleicht doch schaffen könntet. Auf meine alten Tage kriege ich noch ein weiches Herz.

SUPER MARIO BROS. 3

Welt 1 - Grasland

Wenn Du die ersten beiden Blöcke mit Musiknoten erreichst, springe zwischen den beiden hoch, um einen unsichtbaren Sprungblock zu entdecken. Wenn Du hoch genug gesprungen bist, kommst Du hoch in die Wolken, wo ein großer Bonus auf Dich wartet. Die erste Warpflöte findest Du in Welt 1-3. Dort gibt es am Ende des Levels eine Schildkröte auf einer weißen Plattform. Kicke sie weg und ducke Dich, Du fällst dann hinter den Block hinunter. Gehe nach rechts zu den Büschen und verstecke Dich, bis alle Bösewichte verschwunden sind. Dann verwende Knopf B, um zum Ende zu laufen. Dort erhältst Du eine magische Flöte, mit der Du Dich in höhere Levels warpen kannst.

Welt 2 - Kopahari Wüste

Um die zweite Warpflöte zu erhalten, mußt Du Dir den Hammer von den Hammer Brüdern holen und den Felsen zerbrechen, der sich ganz oben rechts auf der Karte von Welt 2 befindet.

Um die Kinder von Bowser zu besiegen, mußt Du ihnen dreimal auf den Kopf springen, dann sind sie zu verwirrt, um Dich daran zu hindern, den Zauberstab des Königs zu schnappen.

Generelle Strategien

Beherrsche Marios neue Bewegungen so schnell, wie nur möglich. Lerne auch zu sehen, wo möglicherweise etwas versteckt sein könnte. Wenn Du einen Sprung siehst, der einfach unmöglich lange erscheint, dann gibt es eine gute Chance, daß sich irgendwo ein unsichtbarer Block befindet. Wie üblich sollte man auch die Schildkrötenpanzer zu seinem Vorteil einsetzen. Sie sind immer hilfreich.

Eine generelle Regel lautet: wenn Du versuchst zum obersten Rand einer Welt zu fliegen und der Bildschirm bewegt sich nicht, dann ist nichts da oben. Um die winzigen Goombas loszuwerden, die wie Kletten an Dir hängen, drücke ganz schnell Knopf B.

Drei Sternenkarten bringen Dir fünf Extraleben. Wenn Du Knopf B benutzt, um schnell ans Ende eines jeden Levels zu laufen, bekommst Du normalerweise einen Stern, wenn Du springst.

Welt 3 - Inselwelt

Das erste Minischloß in Welt 3 besteht aus einem Labyrinth von Türen. Die fünfte führt zu einem Extraleben und die sechste bringt Dich zu Bum-Bum. Springe in den Wirbelwind, um an ihm vorbeizukommen.

In 3-7 kannst Du eine Ranke über drei Büschen finden. Bum-Bum ist relativ leicht zu besiegen, springe ihm einfach dreimal auf den Kopf und die Türe öffnet sich. Achte aber darauf, nicht auf seinen Stacheln zu landen. Wenn Du in die Luft springst, solange man die Stacheln sieht, landest Du auf ihm, wenn er steht. Falls er sich in die Luft flüchtet, kann es eine Weile dauern, bis er wieder auf den Boden zurückkommt.

Welt 4 - Welt der Riesen

Ignoriere die Kerzen an den Wänden des Minischlosses. Wenn Du auf eine schießt, fällt die Flamme herunter und verfolgt Dich. Und jede weitere Kerze macht dasselbe. Normalerweise erscheinen Bowsers Kinder immer am selben Platz in ihren Zimmern, Du kannst also normalerweise vorher einen Plan aushecken.

Welt 5 - Himmelswelt

Um diesen Trick zu beherrschen, muß man ziemlich lange üben. Wenn Du am Ziel eines Levels Deinen gesammelten Geldbetrag mit der Zahl der Welt, in der Du Dich befindest in der Zehnerzahl übereinstimmen kannst, erscheint das gute Piratenschiff. In dieser Welt brauchst Du z.B. 55$ und eine Punktezahl, die mit ...50 endet, um dieses Ziel zu erreichen.

Welt 6 - Winter Wunderland

Wenn Du gegen Lemmy Koopa antrittst, achte auf die Kugeln, die er abfeuert, aber auch auf die Blasen, die aus seinem Zauberstab kommen. Glücklicherweise ist nach dem Sieg über Lemmy nur noch eines von Bowsers Kindern übrig.

Welt 7 - Röhrenlabyrinth

Im ersten Minischloß der Welt 7 brauchst Du entweder ein Superblatt oder einen Tanooki Anzug, um den Eingang zu Bum-Bums Zimmer zu finden. Du kannst den praktischen Tanooki Anzug kriegen, indem Du den P-Block aktivierst und durch die Tür gehst, die zur Linken erscheint.

Welt 8 - Koopas Schloß

Es gibt ein Schiff in der Nähe des Starts von Welt 8. Wenn Du es mit Deinen normalen Taktiken nicht schaffst, versuche darunter weg zu schwimmen.

Fliege am Beginn von Welt 8-1 in eine Röhre oben am Himmel. Drinnen kannst Du drei zusätzliche Leben finden.

Geheime Durchgänge! Lasse Dich in das erste Gebiet mit Treibsand in Welt 8-2 fallen, um eine geheime Zone zu finden.

Wenn Du gegen Bowser kämpfst, solltest Du nicht daran denken, daß Du verletzt werden könntest. Jedes Mal, wenn er auf Dich zuspringt, schlägt er ein paar Blöcke vom Boden los. Weiche ihm nur lange genug aus und er wird im Keller enden!

Es gibt einen ganz einfachen Weg, um jede Menge Extraleben zu bekommen, denn um in diesem Spiel auch nur ein bißchen voranzukommen, brauchst Du sie dringend! Am Ende einer Stufe solltest Du einen Superlauf in die schwarze Zone machen, die Karte schnappen, sobald die Pfeife ertönt und Du bekommst dafür einen Stern. Wiederhole den Vorgang so lange, bis Du genug Leben gesammelt hast.

TIPS

- NES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 2
- FEATURES: Speicheroption
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

WARIO'S WOODS

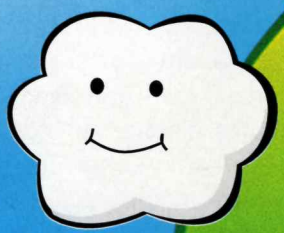
Das neueste knifflige Rätselspiel von Nintendo heißt Wario's Woods und kombiniert die besten Elemente seiner Vorgänger, wie z.B. Tetris, Yoshi's Cookie und Dr. Mario. Wie Du vielleicht schon erraten hast, spielt wieder einmal der beliebteste Nintendo Bösewicht mit - Wario.

Nachdem Wario zum ersten Mal in Super Mario Land 2 - 6 Golden Coins augfetreten war, hatte er einen zweiten Versuch in dem tollen Plattform-Abenteuer Wario Land auf dem Game Boy. Nun ist er wieder da und diesmal ist er hinter dem liebenswerten Toad her, der Mario's bester Freund im Pilzland ist. Wario versucht die einstmals ruhigen und friedlichen Wälder mit seinem neun Hobby zu zerstören - er jongliert Bomben!

Ähnlich wie in den bereits existierenden Puzzle-Spielen muß man hier eine Reihe von Stufen überwinden, indem man bestimmte Blöcke (oder in diesem Fall Bomben) in die richtige Reihenfolge bringt. Färbige Monster fallen über den Bildschirm und müssen in Reihen von mindestens drei fleichfarbigen Figuren angeordnet werden, damit sie verschwinden können. Toads wichtigstes Ziel ist es, den Bildschirm so schnell von den Monstern zu befreien, wie nur möglich. Es gibt verschiedene Wege, die Feinde loszuwerden und nach jeder Stufe bekommt Toad einige Goldmünzen. Seine beiden Freunde Catherine und Sprite helfen ihm bei seiner Aufgabe, indem sie Bomben werfen, mit denen man die Monster sprengen kann.

Jede Menge Optionen!

Das Hauptelement, das Wario's Woods besser, als all die anderen Puzzle-Spiele macht, ist die Anzahl der Optionen. Man kann Namen eingeben, um sich in die Rangliste



einzureihen und sogar die Namen und Zeiten wieder löschen (wenn man will, oder eine schlechte Punktezahl verheimlichen will). Es gibt vier verschiedene Spielarten: "vs Computer" (gegen den Computer), "Two-Player" (2-Spieler), "Round Game" und "Time Race". In "Time Race" mußt Du schnell und geschickt sein. Dei besten Zeiten werden auf der Anzeigetafel gespeichert und bleiben dort, bis sie verbessert werden. Damit kannst Du bei Deinen Freunden angeben!

"Round Game" ist für alle echten Experten und Euch. Es besteht aus unglaublichen 90 Levels und glücklicherweise gibt es die Möglichkeit, einige der schwierigen Levels sofort zu überspringen. In diesem Auswahlmenü kannst Du Dich auch für Spiel A oder B entscheiden. Der "Lesson Mode" ist sehr praktisch, denn er zeigt Dir anhand von Beispiel-Levels, wie man am besten im Spiel vorgehen sollte. Auf diese Weise lernst Du die meisten Techniken und Geheimnisse von Wario's Woods und kannst diese auch üben.

Mehr Spaß zu zweit

Der 2 Spieler Battle Modus macht am meisten Spaß, denn Du kannst gegen Deine Freunde antreten. Hier geht es im direkten Kampf darum, wer zuerst drei Spiele gewonnen hat. Glücklicherweise kann man den Schwierigkeitsgrad für jeden Spieler individuell einstellen, um ihn dem Können anzupassen. Wenn Du ein Experte bist und Dein Freund ein Anfänger, dann solltest Du Dir selbst ein kleines Handicap verpassen, damit das Spiel gerecht vor sich geht. Du beginnst dann auf einem höheren Level, als Dein Freund. Man kann auch einstellen, daß bestimmte Monster nur zerstört werden können, wenn man die Bomben in einer gewissen Ordnung legt. Deiner Fantasie sind also keine Grenzen gesetzt!

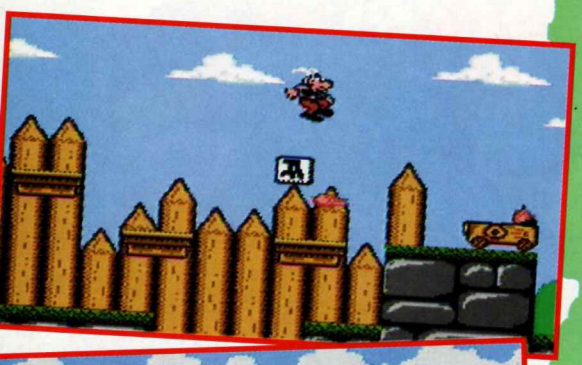
Die Grafiken und der Sound sind, wie man es von einem Wario Titel erwarten kann, toll. Alle Spielfiguren sind gut animiert und sogar auf den Optionsbidschirmen gibt es Zeichentrick-Action in bunten Farben und mit witzigen Grafiken. Diese Spiel kann wirklich süchtig machen und wieder einmal hat Nintendo einen echten Gewinner produziert!

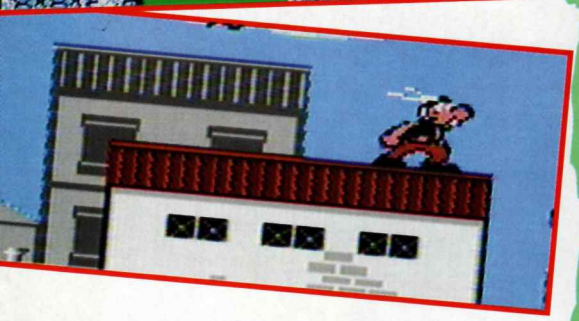
REVIEW

- NES
- SPIELTYP: Rätsel
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 2
- FEATURES: Save Game
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

Astérix





Galliens gefürchtete und unwillkommene Unterdrücker, die Römer, haben Obelix entführt. Asterix, sein bester Freund und gleichzeitig Staatsfeind Nr. 1 der Römer muß durch fünf gefährliche Levels reisen, um Obelix zu retten, bevor ihn seine herzlosen Kidnapper an die Löwen verfüttern - das scheint eine römische Tradition zu sein.

Die Reise beginnt

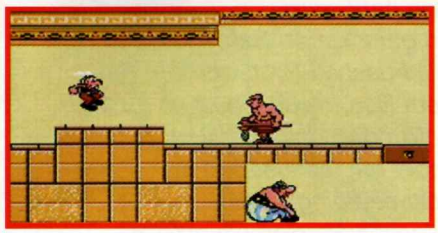
Asterix beginnt seine gefahrvolle Reise im Herzen seines Heimatlandes Gallien. Er muß sich seinen Weg durch dichte Pinien- und Eichenwälder suchen und dort den im Wald beheimateten Wildschweinen ausweichen, gegen Römer kämpfen und es mit sturzfliegenden Krähen aufnehmen. Jeder Kontakt mit diesen Feinden, oder die Berührung mit den zahlreichen Fallen und Gruben läßt Asterix Energie schwinden. Er beginnt das Spiel mit drei Lebenspunkten.

Seinen Ruf als größter Feind Roms hat Asterix nicht in der Lotterie gewonnen. Er kann seine Feinde leicht mit einem gut gezielten Faustschlag aus dem Weg räumen. Um das zu tun, muß er sie näherkommen lassen, was manchmal recht gefährlich sein kann. Schlechtes Timing kann schnell zum Verlust eines Lebenspunktes führen.

Sterne, Flügel und andere Leckerbissen

Es gibt auch einige Lichtblicke in diesem Spiel. Eine ganze Reihe von hilfreichen Gegenständen kann auf dem Weg aufgesammelt werden, einige sind gut sichtbar, andere gut versteckt. Wenn sie gleich zu sehen sind, kann man sie sofort schnappen. Sollten sie in

Ein mächtiger Uppercut zeigt was Asterix vorhat.



Obelix Mißmut zeigt sich deutlich, als der muskulöse Zenturion-Wächter ihm den Weg in die Freiheit versperrt.

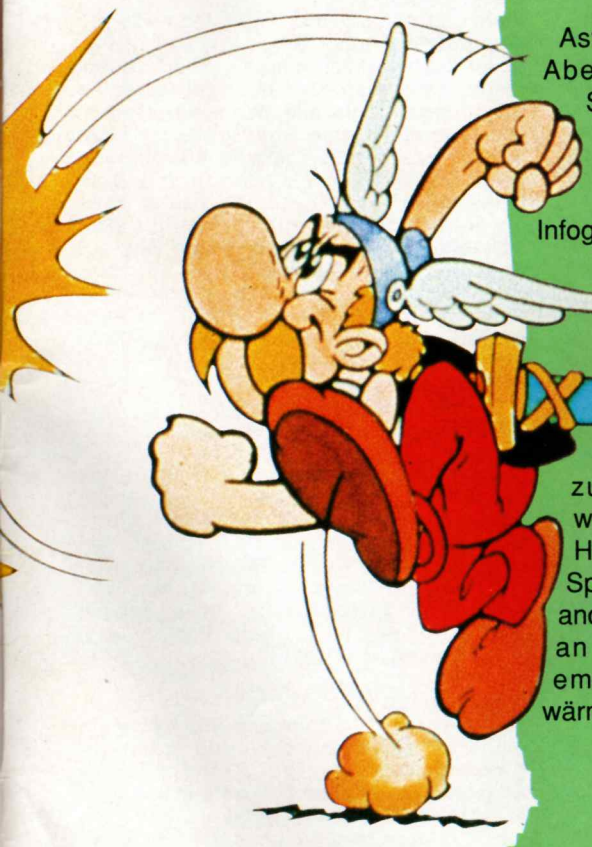
Der Schlüssel bringt Asterix zurück ins Hauptspiel.

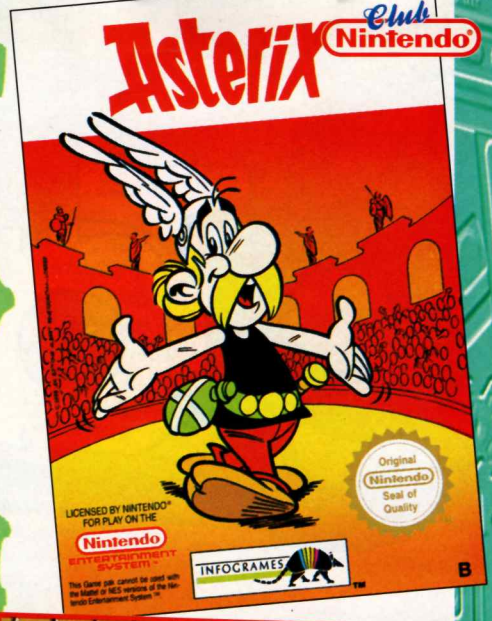
Steinblöcken eingeschlossen sein, mußt Du Deine Faust verwenden, um sie zu kriegen. Sterne, Flügel und auch Schutzschilde kann man einsammeln. Für fünfzig gesammelte Sterne kriegt Asterix ein Extraleben, Flügel erhöhen seine Lebenspunkte um einen und das beste von allen, der Zaubertrank, der Asterix unverwundbar macht und ihm zusätzlich noch einen Lebenspunkt und 1.000 Punkte verschafft! Da kannst Du Dir schon denken, daß man ihn nicht überall finden kann! Ein weiterer nützlicher Gegenstand ist der Schlüssel. Dieser bringt unseren Helden durch viele geheime Bonuslevels, wo man in einer begrenzten Zeitspanne jede Menge Bonusgegenstände einsacken kann.

Die Römer machen es Asterix aber auch nicht leicht! Er muß sich über die Grenzen Galliens hinaus bis ans Ende der damals bekannten Welt begeben und stößt auf andere Zivilisationen und fürchterliche Feinde. Die Schweiz, Spanien, Ägypten und Rom warten auf den unerschrockenen Kämpfer; jeder Level ist etwas schwieriger, als der vorhergehende. Jedes Land ist in drei Abschnitte geteilt und es gibt auch drei Schwierigkeitsgrade gegen die Asterix ankämpfen kann.

Das Urteil

Asterix ist ein lustiges Plattform Abenteuer mit einigen guten Soundeffekten und netter Musikuntermalung, sowie originell gezeichneten Zeichentrickgrafiken. Infogrames scheint sich mit Spielen dieser Art besonders auszuzeichnen. Der Schwierigkeitsgrad ist perfekt (je nach Wunsch) und man scheint sich sehr an "Die Schlümpfe" angelehnt zu haben. Fans von Asterix werden begeistert sein, daß ihr Held so originalgetreu in die Spielwelt eingeführt wird und alle anderen werden auch ihren Spaß an diesem Spiel haben. Wir empfehlen es jedenfalls wärmstens!





REVIEW

- NES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Infogrames
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Bonus Levels
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

graffiti

GAME TEST

Dieses Mal haben wir von Philippe Fuchs aus Abtwil einen kurzen Spieltest zu Turtles Tournament Fighters für das Super Nintendo bekommen.

Dieses Spiel ist wohl das beste der Turtles Serie. Es ist ein gutes Kampfgame mit den Turtles und Co. Klar, Super Street Fighter II schlägt es nicht, aber trotzdem ist es ein Superspiel dieses Genres. Wer die Turtles liebt, oder auch Shredder gut findet, sollte zugreifen. Es stehen im ganzen 10 Fighters zur Auswahl und ein Endgegner namens Rat King. Es bekommt von mir 85 % Spielspass von 100 %.

STORY

Andreas Nater gehört zu unseren fleissigsten Briefeschreibern, nun haben wir auch einmal eine Geschichte von ihm bekommen, die wir Euch nicht vorenthalten wollen.

YOSHIS SCHWARZER TAG

Es war einmal ein schöner, friedlicher Tag. Der rundliche Mario, der ängstliche Luigi, der kleine Toad, die schöne Prinzessin und der lustige Yoshi freuten sich auf das Abendbrot. Als es Zeit war, sassen sie an dem Tisch. Alle assen lange Spaghettis oder schmackhafte Pizzas. Nur Yoshi nicht, er frass aus einer grossen Dose Kraftfutter. Nach der Mahlzeit gingen sie mit vollem Bauch in die Federn. Am nächsten Morgen erschrak Yoshi, weil er plötzlich pechschwarz war. Er rief die vier netten Freunde herbei. Die vier Freunde erschraken so wie Yoshi selber. Alle fünf waren ratlos, aber da hatte Mario die Idee. Der Rundliche fragte Yoshi: "Was hast Du gestern abend gegessen"? "Kraftfutter aus einer grossen Dose", antwortete der Lustige. Mario nahm eine Lupe, er holte sich die Dose von gestern und schaute sie ganz genau an. In einer winzigen Ecke der Dose stand der Produzent darauf. Als er ganz genau hinschaute erblickte er den Firmennamen: Koopa & Co Fabrik. Da sagte Mario den anderen Bescheid. Da schimpfte die schöne Prinzessin (ganz untypisch für sie): "Dieses gemeine Miststück von einem Reptil!" Mario und Luigi beschlossen, die Sache in die Hand zu nehmen. Der kleine Toad und die Prinzessin kümmerten sich um den verzweifelten Yoshi. Mario und Luigi mussten durch einen verrückten Urwald, eine heisse Höhle und durch einen gefährlichen Tunnel. Sie hatten es schon bis zum verfluchten Schloss geschafft. Im Schloss trafen sie dann den abscheulichen Koopa. In seiner rechten, kräftigen Pfote hielt er das gute Gegenmittel gegen das pechschwarze Erscheinen. Da rief Koopa: "Schon wieder diese beiden verdammten Spaghettifresser, euch werde ich's zeigen! Koopa-Troopas, Angriff!!" Da kamen dann die lästigen Feinde, aber die beiden klugen Klempner besiegten diesen Fall ganz schnell. Mario erblickte an einer steinernen Wand zwei Degen. Er nahm sich ganz flink so einen Superdegen. Koopa, nicht mal so dumm, ergriff sich den zweiten Superdegen. Sie kämpften unerbittlich. Luigi verfolgte das Spektakel, er hatte eine Superidee. Der ängstliche Luigi ergriff sich dann sein grosses, gelbes Schweisstuch, schlich von hinten an Koopa heran und da geschah es: Er hatte das Tuch über die Augen vom abscheuclichen Koopa gestülpt. König Koopa konnte nichts mehr sehen. Er liess den Degen und das Gegenmittel fallen. Da schrie Mario zu Koopa: "Jetzt ist es vorbei mit deinen Spässchen." "Diesmal habe ich versagt, aber das nächstemal siege ich", und verschwand durch eine rote Zaubertüre. Luigi hatte das Gegenmittel aufgehoben und nahm es in die Hand. Beide Klempner rannten schnell nach Hause zu der schönen Prinzessin, dem kleinen Toad und dem pechschwarzen Yoshi. Yoshi trank schnell das Gegenmittel und wurde wieder lustig wie früher. Alle freuten sich, machten eine Superparty und genossen es.

STEPHAN BAUMBERGER

Stephan Baumberger aus Koppigen ist schon seit über zwei Jahren bei uns im Club. Bereits mit 9 Jahren hat Stefan einen ganz klaren Berufswunsch. Er will Fussball-Profi werden. Bei diesem Berufswunsch ist es auch kein Wunder, dass er "Goal" beendet hat, sozusagen als "Trockentraining". Seine Lieblingsspiele sind Chip & Chap, WWF, SMB3, Rainbow Islands, Goal, Soccer, Eishockey. Fussball, Game Boy und NES spielen sind denn auch seine Top-Hobbies. Sein aufgeräumter Schreibtisch ist uns im Club besonders aufgefallen ... wir haben mit roten Ohren auf unseren Tischen herumgeblickt ...

Hallo Mario
Ich bin's, Christian Spahni. Ich habe eine Frage: Ich habe den Super Game Boy gekauft. Ich kann immer nur mit dem 1 Player spielen. Mit dem 2 Player nicht. Warum? Muss man eine Maus haben? Ich hoffe, Du kannst mir das beantworten, das wäre sehr gut. Ich habe ein neues Game Boy Spiel gekauft, nämlich Magnetic Soccer. Das ist sehr interessant. Ich muss aufhören zu schreiben, sage Luigi, Toad, der Prinzessin und Yoshi einen Gruss. Danke!
Liebe Grüsse von
Christian Spahni, Rotkreuz

Lieber Christian
Vielen Dank für Deinen Brief. Ich hoffe, Du hast mit dem Super Game Boy viel Spass. Er ist doch wirklich eine super Erfindung. Leider kann man aber auch mit genialen Erfindungen nicht alle Wünsche erfüllen. Um 2-Spieler-Game Boy-Spiele zu zweit spielen zu können, braucht man ja auch zwei Game Boys, die dann mit dem Linkkabel verbunden werden. Leider ist es bis jetzt technisch nicht möglich, den Spielbildschirm via Super Game Boy auf dem SNES und Fernseher zu splitten. Was Du also mit dem Super Game Boy ausprobiert hast und was nicht geklappt hat, das ist leider bis heute technisch nicht möglich, auch die SNES-Maus kann da nicht weiterhelfen.
Herzliche Grüsse
Dein Mario

Lieber Club Von meinem Götti, der in Amerika lebt, habe ich zu Weihnachten einige Spiele bekommen. Leider kann ich die ja nicht auf meinem PAL-SNES spielen. Ich weiss aber, dass es Adapter gibt. Bitte sage mir, welchen Adapter ich kaufen soll. Antworte mir schnell, denn ich will endlich mit dem Spielen beginnen!
Manfred Hase, Zürich

Hallo Manfred
Leider wirst Du an meiner Antwort wohl nicht die allergrösste Freude haben .... Nintendo stellt selber keinen dieser Adapter her. Ich kann Dir deshalb keinerlei Auskunft darüber geben, wie sie funktionieren und welcher der beste ist. Was ich Dir allerdings sagen muss ist, dass wir hier öfter Super Nintendo-Geräte

NICOLAS ZBINDEN

Name Nicolas Zbinden, Genf
Alter 13
Land Schweiz
Lieblingsspiele Totally Rad, Wario Land, The Jetsons
Höchstpunktzahlen Wario Land mit 5 Goldmünzen beendet, Duck Tales in 2 Tagen beendet
Hobbies Mit dem Game Boy und dem NES spielen
Grösster Wunsch Alles Game Boy Spiele besitzen und Mechanik-Ingenieur zu werden!

Möglichkeiten. Um Dich über "The Empire Strikes Back" zu informieren, kopiere ich Dir die Spielbeurteilung, die unsere Hotline damals, als das Spiel brandneu war, gemacht hat. Ich bin sicher, dass Du daraus schon einiges über das NES-Spiel erfahren kannst. Wenn Dir diese Auskünfte noch nicht reichen, schlage ich Dir vor, einmal kurz bei der Hotline anzurufen und mit dem Spielberater zu sprechen. OK?
Intergalaktische Grüsse
Super Mario, Clubpräsident

in die Reparatur bekommen, die durch Adapter beschädigt wurden. Beispielsweise passen nicht alle Kontaktstellen eines Adapters zu denen des Super NES. Das verursacht dann Schäden am Grundgerät und die Reparatur ist manchmal ganz schön heikel. Also, pass auf, wenn Du es nicht vermeiden kannst und wirlich unbedingt so einen Adapter verwenden willst.
Vorsichtige Grüsse
Dein Club-Team

Lieber Club Nintendo
Habt Ihr einmal ein Club Nintendo-Heft herausgebracht, in dem Ihr das NES Spiel "The Empire Strikes Back" unter die Lupe genommen habt? Wenn ja, könntet Ihr mir dann diese Ausgabe zuschicken?
Hoffe auf eine schnelle Antwort.
Herzlichst Andreas Leukart, St. Pantaleon

Lieber Andreas
Vielen Dank für Deinen Brief. Du, leider sind die alten Hefte alle vergriffen. Aber es gibt ja auch noch andere

HERBERTS MUTTER

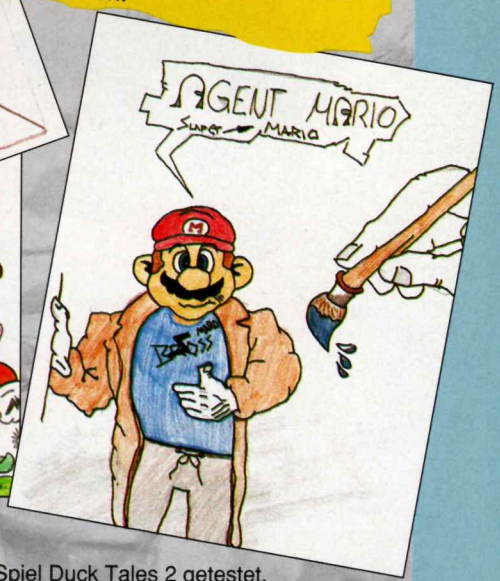
Dieses Spieler-profil wurde uns von Herberts Mutter ohne sein Wissen zugeschickt und wir hoffen, daß er jetzt wirklich überrascht ist. Es handelt sich um Herbert Pirker, der 9 Jahre alt ist und später einmal Profifußballer werden möchte. Seine Lieblingsspiele sind Super Mario Land, Mario Kart und natürlich alle Fußballspiele auf dem Super NES. Seine Höchstleistungen erbringt unser zukünftiger Fußballheld auch in den Spielen, die sich um seinen Lieblingssport drehen.

PATRICE PREISS

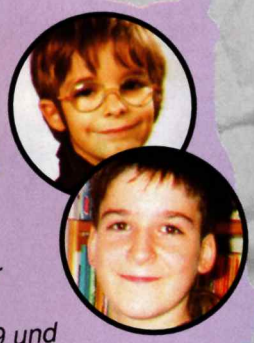
Ich heiße Patrice Preiss und bin 4 Jahre alt (den Brief hat natürlich meine Mutter geschrieben!), zum Nintendospielen begann ich mit 2 1/2 Jahren, da hat zwar jeder gemeint, daß ich zu klein dafür sei, aber ich habe die Erwachsenen überzeugen können, daß man für Nintendo nie zu klein sein kann. Mittlerweile besitze ich 7 Kassetten und spiele am liebsten Super Mario World. Ich habe sie fast schon komplett beendet, aber wenn ich ein Problem habe, ruft einfach meine Mami bei der Hotline an, wo wir immer eine perfekte Lösung bekommen. Danke für Eure Hilfe! Euer Patrice

CHRISTIAN HUBER

Der zukünftige Pilot eines Sportflugzeuges Christian Huber (12 Jahre) hat neben Nintendo auch noch die Hobbies Skateboard und Rollerblades fahren, Basketball spielen, lesen und sammeln. Seine Lieblingsspiele sind Super Mario All Stars und Super Star Wars. Die Liste mit seinen Höchstpunktezahlen ist so lange, daß man gar nicht alle Titel nennen kann. Christian ist ein richtiger Allrounder, dem die verschiedensten Spiele gefallen.



ANDY UND STEFAN NYDEGGER



Andy und Stefan Nydegger heissen diese beiden Super NES-spielenden Brüder. Stefan ist 9 und seine Lieblingsspiele sind Batman, Asterix, Zelda. Stefans Hobbies sind Fussball und Sitzball spielen. Ein Hobby und einen grossen Wunsch teilt sich Stefan mit seinem grossen Bruder Andy. Beide spielen sehr gerne SNES und wünschen sich alle SNES-Spiele zu besitzen. Andy's anderes Hobby ist das Keyboard (schade, dass es noch keine klingenden Fotos gibt). Zu seinen grössten Wünschen zählt auch ein Besuch im Eurodisney.

MEMBER'S TEST

Christoph Martin aus Klagenfurt hat für uns das NES Spiel Duck Tales 2 getestet.

Der zweite Teil des Erfolgsspieles, in dem man als Onkel Dagobert auf Schatzsuche in aller Welt geht, ist ein comicartiges Jump ´n Run der Firma Capcom. Die Reise geht zuerst durch sechs Gebiete, wie z.B. zu den Niagara Fällen, oder den Pyramiden in Ägypten. Um seine Feinde zu besiegen, steht Dagobert wieder sein unscheinbarer Holzstock zur Verfügung, mit dem er auf die Köpfe seiner Widersacher springt. Natürlich helfen ihm auch diesmal wieder seine Freunde aus Entenhausen. Da die reichste Ente der Welt erst im Laufe des Abenteuers einige Powergegenstände erhält, müssen mehrere Levels öfter erkundet werden, um bestimmte Schatzkisten zu öffnen usw. Das trägt viel zum Spielspaß bei. Alles in allem ein Capcom typisches Jump ´n Run, das nicht allzu schwer ist und von dem Fans des ersten Teils begeistert sein werden.

Sound: Trägt ein bißchen zur Atmosphäre bei. 3+
Grafik: Besser als im ersten Teil. 2+
Gameplay: Das wurde hervorragend gemacht. 1-
Spielspaß: Man wird immer gereizt, weiterzuspielen. 2+
Gesamt: Man kann sich dieses Spiel, wenn man ein Jump ´n Run Fan ist, ruhigen Gewissens zulegen!

GAME BOY™ special edition

Postgebühr bar bezahlt
27018/0013

Martin Grieser

A.-Sererstr. 44/1/2
2231 Strasshof

Nintendo®